



BEELD EN GELUID

# DOCUMENTAIRES VAN / VOOR DE TOEKOMST

*de acquisitie en  
archivering van  
online  
documentaires*



# DOCUMENTAIRES VAN / VOOR DE TOEKOMST

*Een onderzoek uitgevoerd  
door Jesse de Vos in opdracht  
van Het Nederlands Instituut  
voor Beeld en Geluid*



# INHOUDSOPGAVE

|  |           |
|--|-----------|
| <b>Inhoudsopgave</b>                                       | <b>4</b>  |
| <b>Woord van dank</b>                                      | <b>5</b>  |
| <b>Inleiding</b>   | <b>6</b>  |
| <b>1. Huidige Selectiecriteria en Online documentaires</b> | <b>8</b>  |
| <b>2. Internetdocumentaire - Definities</b>                | <b>14</b> |
| <b>3. Internetdocumentaire - Karakterisering</b>           | <b>20</b> |
| <b>4. Mogelijkheden voor Acquisitie</b>                    | <b>28</b> |
| <b>5. Mogelijkheden voor Archivering en Ontsluiting</b>    | <b>38</b> |
| <b>6. Conclusies en Aanbevelingen</b>                      | <b>44</b> |
| <b>Literatuur</b>  | <b>48</b> |
| <br>   |           |
| <b>APPENDIX A: Voorbeelden van Online Documentaires</b>    | <b>54</b> |
| <b>APPENDIX B: English Summary</b>                         | <b>58</b> |

## DANKWOORD

Dank aan de volgende mensen die een belangrijke bijdrage hebben geleverd aan dit onderzoek:

Martijn de Waal

Ingrid Walschots

Caspar Sonnen

John Mackenzie Owen

Roel van de Weijer

The National Film Board of Canada: Christian Ruel

Yaniv Wolf

Renee van der Grinten

En natuurlijk dank aan de gewaardeerde collega's bij Beeld en Geluid en met name Bas Agterberg voor zijn input en begeleiding.



# INTRODUCTIE

## INLEIDING

Beeld en Geluid is een organisatie die zich inzet voor archivering van audiovisueel materiaal dat uit historisch of cultuurhistorisch oogpunt van nationaal belang is. Wanneer men deze taak serieus neemt kan men zich niet uitsluitend richten op dat wat is geweest, maar moet men zich ook terdege voorbereiden op wat komen gaat. Het doel dat Beeld en Geluid zich stelt voor de periode 2011-2015 luidt dan ook: "Beeld en Geluid zorgt ervoor dat onze collectie recht doet aan de Nederlandse geschiedenis door het verleden, heden en de toekomst van de audiovisuele en muziekcultuur te verzamelen." Gezien de snelheid waarmee het huidige medialandschap verandert is dit geen gemakkelijke opgave en vereist het een hoge mate van flexibiliteit in de methodes van acquisitie, opslag en ontsluiting. Ook moeten er opnieuw discussies gevoerd worden over wat de precieze taak is van cultureel erfgoed-instanties en hoe deze al dan niet verandert met de transitie in het media gebruik.

## DOELSTELLING

Dit onderzoek levert een bijdrage aan het in kaart brengen van de status quo voor wat betreft de online documentaire. De documentaire is als speerpunt in het verzamelbeleid van Beeld en Geluid vastgesteld vanwege de internationale reputatie van de Nederlandse documentaires, maar ook omdat deze een belangrijke bron van historisch materiaal blijken. Ook de documentaire is onderhevig aan de transformerende invloeden van het internet en zogenaamde nieuwe media. In dit onderzoeksverslag wordt deze transformatie beschreven en geanalyseerd op welke wijze Beeld en Geluid kan inspelen op deze ontwikkelingen.

Er wordt in dit onderzoek onderscheid gemaakt tussen enerzijds vormen van documentaires die online zijn gedistribueerd, maar wel traditionele, lineaire vormen blijven hanteren. Anderzijds zijn er online documentaires die gebruik maken van de mogelijkheden van dit digitale en genetwerkte medium, de zogenaamde interactieve documentaires.

*Ook de documentaire is onderhevig aan de transformerende invloeden van het internet en de nieuwe media*

Dit verslag kan op twee niveaus gelezen worden. Allereerst biedt het adviezen voor mogelijke veranderingen in de archiveringspraktijk van nieuwe vormen van documentaires. Daarnaast, in meer algemene zin, vormt dit verslag hopelijk een stimulans voor discussie over de taken die Beeld en Geluid zich in het digitale tijdperk toebedeeld, en over de wijze waarop deze taken volbracht kunnen worden.

## METHODE

De informatie waarvan gebruik gemaakt wordt is deels vergaard door het bekijken en beschrijven van specifieke producties, deels door literatuurstudie, maar ook goeddeels door interviews met diverse spelers in het veld. Het gaat om mensen die in hun werkzaamheden te maken hebben met

interactieve vertelvormen of specifieke kennis hebben van het opslaan van digitaal materiaal.

## **STRUCTUUR**

In het eerste hoofdstuk beschrijf ik de acquisitie en selectie criteria die Beeld en Geluid hanteert en de manieren waarop documentaires binnen het huidige beleid hun weg vinden naar de archieven. In het daarop volgende hoofdstuk probeer ik te komen tot een, voor dit onderzoek relevante werkdefinitie van de internet documentaire. Het derde hoofdstuk wordt geweid aan het karakteriseren van online producties. Hoofdstuk vier geeft een actueel beeld van het huidige, Nederlandse, online documentaire landschap. Het beschrijft de organisaties, communities en individuen die hierin, nu en in de nabije toekomst een bepalende rol spelen. Ook wordt in dat hoofdstuk de vraag beantwoord hoe Beeld en Geluid in haar acquisitie aan kan sluiten bij dit veld. Hoofdstuk vijf gaat over de juridische, financiële en technische aspecten die komen kijken bij de acquisitie, archivering en ontsluiting van online documentaires. In het laatste hoofdstuk volgen aanbevelingen voor Beeld en Geluid en suggesties voor verder onderzoek.

## **CONTEXT**

Dit onderzoek vertoont raakvlakken met het onderzoek dat de afgelopen jaren (en tot op heden) wordt gedaan in het kader van het beleid voor de internetvideo. Hier betreft het vooral korte documentaire-achtige video's die lineair van aard zijn. Daarnaast komt veel van de problematiek rondom interactieve vormen van online documentaires ook terug bij de archivering van websites met audio visuele content. Hiervoor is bij Beeld en Geluid begin 2012 een pilot afgerond. Daarnaast is er overlap met de onderzoeken die worden gedaan naar de mogelijkheden van het archiveren van games en andere software. Hier en daar zullen expliciet referenties worden gemaakt naar deze onderdelen, maar meestal zullen deze slechts op de achtergrond meespelen.



## *Huidige selectiecriteria en online documentaires*

### INLEIDING

Beeld en Geluid is ontstaan vanuit een fusie tussen het radio- en televisie archief van de publieke omroep, het filmarchief van de RVD en de stichting Film en Wetenschap. Het is niet verbazingwekkend dat er beleidsmatig nog sporen van deze drie organisaties terug te vinden zijn. Beeld en Geluid fungeert enerzijds als bedrijfsarchief van de publieke omroep, waarbinnen hergebruik van materiaal centraal staat. Na het eerste jaar worden fragmenten nog maar zeer zelden opgevraagd, en na vijf tot zeven jaar volgt een selectieprocedure om vast te stellen wat van voldoende cultuur-historische waarde is om definitief in de collectie opgenomen te worden. Er wordt naar gestreefd deze collectie zo zorgvuldig mogelijk te voorzien van meta-data en kennis te genereren over deze collectie voor wetenschappelijke doeleinden. Deze twee doelen, hergebruik en conservatie, sluiten elkaar zeker niet uit, maar vragen soms wel om andere technische oplossingen en beleidskeuzes. De selectiecriteria die hier worden beschreven zijn vanuit het oogpunt van langdurige archivering opgesteld. De notie van hergebruik speelt hier een ondergeschikte rol.

In dit hoofdstuk wordt een beeld geschetst van de manier waarop Beeld en Geluid haar selectiebeleid vormgeeft wanneer producties haar weg op 'traditionele' manier vinden naar de archieven en hoe deze criteria zich lenen voor de online documentaire. De hier gebruikte selectie criteria zijn beschreven in de conceptversie van het "Collectiebeleidsplan" (2011). Uit dit plan worden een aantal zaken overgenomen en wordt toegelicht hoe deze zich verhouden tot de documentaires waarover in dit onderzoek gesproken wordt. Ook is er gekeken naar het "Selectiebeleid Collectie Internetvideo" (versie december 2010) vanwege de overlap tussen de internetvideo en de online documentaire.

### 1.1 SELECTIECRITERIA BEELD EN GELUID

Het is van het grootste belang om de vraag te stellen met welk doel materiaal wordt opgeslagen, en de daaraan gekoppelde vraag: wat is er nodig om dat doel te bereiken. In het selectiebeleid is vastgesteld dat het belangrijkste uitgangspunt voor het verzamelen van audiovisueel materiaal het opbouwen is van een collectie die:

- 1. als historisch en cultuurhistorische bron fungeert;*
- 2. de Nederlandse creatieve en technische ontwikkelingen in het audiovisuele domein reflecteert;*
- 3. de aard weerspiegelt van de audiovisuele media en de rol die ze in de samenleving spelen.*

Problematisch is dat wij nu beslissen voor historici van de toekomst, wat de relevante bronnen zijn voor het bestuderen van deze tijdsperiode. Hoewel dit niet te voorkomen is kunnen we wel vaststellen dat het belangrijk is om steeds te rade te gaan bij historici om van hen te horen welke bronnen uit het verleden zij graag tot hun beschikking zouden hebben en op welke manier. Punt twee is vrij eenvoudig te operationaliseren door audiovisuele artefacten te archiveren, maar ook door bepaalde apparaten te verzamelen, zoals dat nu gebeurt in de

collectie van objecten. Wat daarin wel steeds lastiger wordt is de toenemende fragmentatie van mediatechnologie. Daarnaast kunnen technische ontwikkelingen nog maar zeer zelden als 'Nederlands' worden aangeduid, terwijl een nieuwe technologie wel degelijk een grote rol kan spelen in de samenleving. Bij punt drie: Waar traditioneel de oorspronkelijke kijkervaring op geen enkele manier terug te zien was, vinden we nu in de directe context van bijvoorbeeld een korte online video informatie over het aantal kijkers, en in de commentaar-sectie reacties van kijkers. In potentie is ook dit te archiveren en vormt dan een waardevolle bron over de rol van de culturele praktijken die rondom mediavormen bestaan.

Een belangrijke afbakening van het beleid is dat de verzamelde producties Nederlands moeten zijn. Hierover wordt gezegd:

- *Nederlands: geproduceerd door Nederlanders in Nederland of buitenland: opgenomen of gemaakt in Nederland*

- *Internationaal: Niet Nederlands materiaal wordt opgenomen:*

*a) als er sprake is van een specifiek Nederlandse bijdrage, invloed of context*

*b) als het gaat om producties of programma's die bij projectie of uitzending van grote invloed waren en die anders niet of zeer moeilijk toegankelijk zouden zijn;*

*c) voor presentatiedoeleinden in met name de Beeld en Geluid Experience of ten behoeve van (wetenschappelijk) onderzoek.*

De vraag in dit kader is of de landsgrenzen hun taak als afbakening nog kunnen volbrengen. In het geval van internationale co-producties kan er door de verschillende betrokken nationale archieven besloten worden te archiveren, dit is echter tamelijk inefficiënt. Alleen wanneer hierin verregaande samenwerking wordt gezocht met internationale partijen is overlap te voorkomen. Een vrij radicale suggestie komt van John Mackenzie Owen, emeritus hoogleraar aan de UvA. Wanneer hij het heeft over de global provenance van digitale artefacten schrijft hij: "any digital object may contain components from any number of locations worldwide. The question of an object's 'nationality' often makes no sense." (John Mackenzie Owen:47) Hij stelt vast dat traditioneel gezien archieven datgene opslaan wat in Nederland geproduceerd wordt. Hij vraagt zich af of, met het oog op het historische belang dat archieven dienen, er niet veel meer gekeken moet worden naar wat er in de samenleving aan informatie en objecten gebruikt wordt. Als een bepaald filmpje veel bekeken wordt in Nederland en leidt tot discussie en misschien tot bepaalde acties dan is dat veel relevanter voor historici dan dat iets nou toevallig in Nederland geproduceerd is. Dit is echter zeer sterk beredeneerd vanuit de taak van een archief als instelling voor cultureel erfgoed, en niet zozeer als archief voor hergebruik. De discussie raakt aan het discours rondom nationale identiteit en het belang van cultureel erfgoed voor het vormen en in stand houden van die identiteit. Dit gesprek moet wellicht gevoerd worden maar valt buiten het spectrum van dit onderzoek.

- *Dekkingsgraad:*

*a) vlakdekkend, poogt binnen een bepaald collectieonderdeel een volledig overzicht te geven*

*b) representativiteit, beoogt een representatief overzicht binnen een bepaalde (deel)collectie of genre*

*c) Incidenteel: streeft binnen een bepaalde deelcollectie naar enkele goede voorbeelden.*

Met de toenemende hoeveelheid materiaal die geproduceerd wordt zullen de representatieve en incidentele dekkingsgraad dominanter worden. Dit kan bijvoorbeeld door middel van sampling: het nemen van een representatieve steekproef van een bepaalde serie of een bepaald type productie. Er worden kwantitatieve keuzes gemaakt, bijvoorbeeld hoeveel afleveringen van een bepaalde serie per jaar gearhiveerd worden. Het voordeel van een sample is dat op het moment dat de hoeveelheid is vastgesteld er niet langer per productie naar inhoudelijke criteria gekeken hoeft te worden. Daardoor is ook een grote mate van automatisering en standaardisering mogelijk.

In het Selectiebeleid Collectie Internetvideo wordt nog expliciet verwezen naar: "Materiaal dat qua inhoud of vorm vernieuwend genoemd kan worden op het gebied van digitale cultuur." Hierover wordt gesteld dat het er niet om gaat of een fenomeen succesvol is of niet. "Ook innovaties die floppen of slechts bij een marginaal publiek aanslaan zijn interessant." Dit is belangrijk om in gedachten te houden als we kijken naar innovatieve vormen van documentaire. Dit zijn over het algemeen geen grote publiekstrekkingen.

## **1.2 DIGITAAL/ONLINE**

"Beeld en Geluid hanteert in principe dezelfde verzamel- en selectiecriteria voor born digital materiaal als voor het analoge materiaal." Dit betekent dat Beeld en Geluid zich ook verantwoordelijk stelt voor de opslag van producties die in essentie code en algoritmes zijn, die uitsluitend door middel van een interface (bijvoorbeeld de PC) toegankelijk zijn voor kijkers. Er is hierbij geen sprake van een origineel en kopie. Door deze kwaliteit van digitaal materiaal en de distributie die via het internet met de snelheid van licht kan plaatsvinden lijkt het alsof in potentie iedereen, altijd toegang heeft tot een bepaalde bron. Er blijkt echter dat juist ook door deze kwaliteiten online, digitaal materiaal gemakkelijk kan verdwijnen. Doordat een product circuleert op een gedecentraliseerd netwerk is er niemand die zich verantwoordelijk stelt voor het materiaal en zodra iets niet meer voldoende populariteit geniet wordt het van de servers gehaald of het verdwijnt zo diep in de krochten van het web dat het onmogelijk meer te vinden is. Dit probleem wordt onderkend door onder andere Caspar Sonnen, curator van Doclabs. Hij loopt al regelmatig tegen het probleem aan dat producties van enkele jaren oud niet meer goed werken of zelfs helemaal verdwijnen. Het is dus niet zonder reden dat Beeld en Geluid zich de rol van verantwoordelijke toedicht. De verdere uitdagingen die zich voordoen bij de opslag van born digital documentaires worden besproken in hoofdstuk vijf. De problematiek rondom het opslaan van born digital materiaal en gedigitaliseerd materiaal wordt

*Doordat een product circuleert op een gedecentraliseerd netwerk is er niemand die zich verantwoordelijk stelt voor het materiaal*

ook uitvoerig besproken in “Zorgen voor onzichtbare assets” (2011), een publicatie van het project kennisdisseminatie. Beeld en Geluid houdt zich op een aantal vlakken al bezig met born digital materiaal, zoals met een recente pilot voor het archiveren van websites met audio-visuele content. Daarnaast is er de collectie internetvideo. Dat project vertoont veel overlap met wat er moet gebeuren rondom selectie en acquisitie van online documentaires. Korte video's met een documentaire-achtig karakter op sites als Vimeo en YouTube vinden via actieve acquisitie, zoals de afgelopen jaren uitgevoerd door archivariissen en stagiaires, zoveel mogelijk hun weg naar de archieven. Wel blijkt uit de huidige lijst van geselecteerde video's dat vooral actuele gebeurtenissen goed gerepresenteerd zijn. Naar documentaire-achtige vormen zoeken vereist vooral een andere focus en bijpassende zoektermen. Een dergelijke nadruk past echter wel in de collectie internetvideo.

### 1.3 ALTERNATIEVEN

Al eerder werd het voorstel van John Mackenzie Owen genoemd, om bij selectie te kijken naar gebruik, in plaats van naar productie. Zijn voorstellen voor een zogenaamd 'digital heritage repository' zijn zo radicaal dat ze maar moeilijk te rijmen zijn met het huidige beleid van Beeld en Geluid. Zijn inzichten brengen echter wel de beperkingen aan het licht waarmee Beeld en Geluid te maken heeft op het vlak van archivering van met name digitale producties. Zijn perspectief moet dus ook meer gezien worden als een aanleiding tot discussie dan als een eenvoudig te implementeren alternatief.

*De huidige nadruk op auteurschap en 'high-culture' sluit niet goed aan bij de wijze waarop productie plaatsvindt in het digitale tijdperk*

Zijn suggestie om bij de selectie van materiaal voor opslag te kijken naar gebruik in plaats van productie loopt tegen een aantal problemen aan. Allereerst vereist het een hele andere manier van nadenken over collectioneren. De huidige nadruk op auteurschap en zogenaamde high-culture sluit niet goed aan bij de wijze waarop productie plaatsvindt in het digitale tijdperk:

*“Creating digital objects in cyberspace can be considered as the normal way in which society expresses itself both at the institutional and at the individual level. This is currently true for advanced societies, and could increasingly become so in less advanced societies as well. In fact, these digital artifacts constitute what may be described as the digital fabric of society. It is through this digital fabric that our culture expresses itself, and it is therefore this fabric that constitutes the cultural heritage that needs to be preserved” (Mackenzie Owen:47).*

Deze benadering vraagt veel meer internationale samenwerking doordat landsgrenzen op het niveau van productie niet langer de afbakening vormen voor opslag. Archiveringsinstanties krijgen dan een heel ander takenpakket dan ze nu hebben. Mackenzie Owen kijkt naar mogelijkheden om samen te werken met private instanties bij het indexeren en toegankelijk maken van materiaal. Hij noemt de samenwerking van de laatste jaren tussen Google en bibliotheken als goed voorbeeld. Google, een bedrijf dat altijd op zoek is naar content,

omdat dat hun business is, heeft de collecties van een groot aantal bibliotheken in de wereld geïndexeerd en gedigitaliseerd. Google kreeg toegang tot het materiaal, heeft de digitalisering geregeld, meta-data gegenereerd en een index gemaakt. Dit alles samen vormde Google Books. Het deel van deze boeken dat niet langer onderhevig was aan auteursrechten kwam volledig beschikbaar op het internet. De bibliotheken hebben hier over het algemeen geen kosten aan. Er zijn wel een aantal juridische kwesties waarover duidelijke afspraken gemaakt moeten worden: wat mag er met het materiaal gebeuren? Wie mag er gebruik van maken? Wat gebeurt er als Google wordt verkocht? Volgens Mackenzie Owen zullen we deze positie van private partijen in de toekomst ook met audio-visueel materiaal gaan zien. Samenwerking tussen partners is dan heel belangrijk omdat je dan een veel betere onderhandelingspositie hebt tegenover giganten als Microsoft en Google. Het lijkt evident dat de dienstverlening bij dit soort initiatieven gebaad is: de gebruiker kan op één centrale plaats terecht voor al het benodigde materiaal, het is goed vindbaar door zorgvuldige indexering en gespecialiseerde zoektechnologie en meta-data is direct toegankelijk. Voor een gebruiker is het niet behulpzaam om eerste te moeten nadenken over waar een bepaald beeld of een bepaalde video te vinden is.

Hoewel er sprake zou zijn van een toenemende toegankelijkheid zijn er belemmeringen op organisationeel niveau, namelijk als het gaat om identiteitsvorming van een archiveringsinstituut als Beeld en Geluid. Dergelijke instanties zouden namelijk veel minder zichtbaar worden door bovenstaande ontwikkelingen. Het worden dan in feite toeleveranciers aan dat grote, mondiale systeem. Doordat archieven op dit moment alles zelf doen, van archivering tot ontsluiting creëert men een eigen collectie waaraan men ook een bepaalde identiteit ontleent. Er zijn hiervoor meerdere redenen te noemen. Ten eerste wil de geldschieter (de overheid) resultaat zien van haar investering. Niet alleen moet Beeld en Geluid haar functie uitvoeren, het moet ook zichtbaar zijn (zowel online als offline), het moet een publiek trekken. Een andere reden voor het bestaan van een sterke identiteit van archieven is de beleving van de medewerkers die zich verbonden voelen met de identiteit van de organisatie in kwestie. Er moet over gediscussieerd worden of de dienstverlenende functie van archieven er niet bij gebaad is om dit idee van een eigen identiteit veel meer los te laten en veel nauwere samenwerking te zoeken met andere partijen, zowel commercieel als publiek.

#### **1.4 CONCLUSIES**

Selectiecriteria kunnen een verzameling regels worden en leiden dan al snel tot een soort conservatisme. Archivarissen en curatoren moeten in toenemende mate in staat zijn om ad hoc in te spelen op nieuwe mediavormen en experimenteel gebruik van technologieën. In een snel veranderend medialandschap is een flexibele houding noodzakelijk.

De collectie internetvideo biedt in principe voldoende mogelijkheden voor het acquireren van korte, lineaire vormen van online documentaires. Dit vereist wel een nadrukkelijker focus van de betrokken archivarissen. De zoektermen en vindplaatsen van documentaire video's wijken wat af van de wijze waarop nu gezocht wordt.

Bij de meer innovatieve vormen van documentaire is het vaak nog onduidelijk wie er

*In een snel  
veranderend  
medialandschap  
is een flexibele  
houding  
noodzakelijk*

precies verantwoordelijk is voor de conservering. De huidige experimenten met interactieve documentaires, bijvoorbeeld wanneer geproduceerd door een van de omroepen, of uitsluitend gedistribueerd via het internet, vallen tussen de wal en het schip. Het is geen interactieve

kunst in de strikte zin van het woord, zoals vertoond in een museum. Als het dat wel was zou het kunnen worden ondergebracht bij het NIMk<sup>1</sup>. Het wordt niet aangemerkt als website en komt zodoende niet in aanmerking voor opname in de archieven van de Koninklijke Bibliotheek. Het is ook geen lineaire productie die thuishoort bij Beeld en Geluid in de huidige configuratie. Samenwerking en afstemming van beleid is van het grootste belang, zeker nu met grote snelheid nieuwe mediavormen en technologieën ontstaan.

Behalve de passieve acquisitie via de automatische aanlevering wordt er inmiddels ook rechtstreeks en pro-actief materiaal geacquireerd bij opdrachtgevers, makers en producenten. Een voorbeeld hiervan is dat in het komende jaar contacten worden gelegd met een twintigtal makers die een langdurig contract wordt aangeboden met Beeld en Geluid waarin is vastgelegd dat ze hun eindproducten ter beschikking stellen voor opslag. Deze actieve acquisitie vormt echter een nog maar zeer klein aandeel van het totale bestand. Het aangaan van deze contacten is belangrijk maar ook zeer arbeidsintensief. Toch lijkt het waarschijnlijk dat dergelijke acquisitie steeds meer zal voorkomen, ook gezien de productie- en distributiepraktijken die hun opkomst doen met het internet.

---

<sup>1</sup> NIMk, het Nederlands Instituut voor Mediakunst, houdt zich ook bezig met de opslag van born-digital materiaal, maar dit betreft kunst. Het NIMk zal eind 2012 opgeheven worden. De conserveringstaken worden ondergebracht bij Voorheen Montevideo (werktitel). Zij beschrijven hun unieke missie ten opzichte van onder andere Beeld en Geluid en EYE als volgt: "Het werkterrein van VH MV [Voorheen Montevideo] vertoont raakvlakken met digitale archivering en duurzame opslag van ander erfgoedmateriaal. De Koninklijke Bibliotheek, het Nationaal Archief, het Nederlands Instituut voor Beeld en Geluid en EYE zijn hiervoor de kenniscentra in Nederland. De Nationale Coalitie Digitale Duurzaamheid (NCDD) bestaat uit o.a. deze partijen in samenwerking met NIMk. Hierbij gaat het echter om grote hoeveelheden, uniform gedigitaliseerde en opgeslagen documenten, niet om unieke kunstwerken of e-cultuurprojecten. Bij die laatste is het waarborgen van de authenticiteit, het behoud van de integriteit en de 'look en feel' van de werken van veel groter belang dan bij archief documenten."

Uit document: Oprichting van Voorheen Montevideo inclusief duurzaamheidslab voor digitale kunst, 2012. Geraadpleegd 17/4/2012. <http://nimk.nl/>



### *Internetdocumentaires definiëren*

*"[I]t is no longer possible to classify heritage materials in a limited number of distinct media, types and genres: in the digital world these exist in multiple and changing combinations."*  
(Mackenzy Owen:47)

#### INLEIDING

Het instituut voor Beeld en Geluid heeft tot op heden geen definiërende taak gehad als het gaat om de documentaire. Bij de huidige passieve acquisitie is een documentaire eenvoudigweg wat als zodanig wordt aangeleverd. Het bepalen van de afbakening van dit type film wordt dan overgelaten aan partijen als de makers, de omroepen of in sommige gevallen de festivals. Wanneer Beeld en Geluid zich als doel stelt ook de toekomst van Nederlands cultureel erfgoed te archiveren en daarbinnen de documentaire als speerpunt te zien is het nuttig om te overwegen op welke manier dit fenomeen zich laat afbakenen. Er zijn meerdere manieren om hierover na te denken. Het doel van dit hoofdstuk is niet om de enige juiste theoretische benadering te kiezen, maar om aan te geven op welke manier de huidige benaderingen veranderen wanneer documentaires online gedistribueerd worden.

De definitie van de documentaire is altijd een heikel punt geweest. In het Collectiebeidsplan (conceptversie 2011) haalt men de definitie van Grierson aan: de documentaire als 'creative treatment of reality'. Deze definitie of omschrijving is dusdanig breed dat het op veel meer dingen betrekking heeft dan wij gevoelsmatig verstaan onder een documentaire. Katerina Cizek, redacteur van de succesvolle interactieve documentaire "Highrise" (2011) zegt hierover: "It's my firm belief that what we're all doing on the Web in some form or another is documentary, (...) we're interpreting our own actuality for each other."<sup>2</sup>

Uiteraard heeft Beeld en Geluid, wanneer zij het in hun beleid hebben over de documentaire als speerpunt, het wel over een fenomeen wat nauwer afgebakend kan worden dan in bovenstaande uitspraak wordt gesuggereerd. Hieronder zal ik drie benaderingen beschrijven die bepalend zijn geweest in de discussie over wat een documentaire is. De eerste heeft te maken met de ontologische eigenschappen van het fotografisch beeld, de tweede met de intentie van de maker en de laatste met de wijze van receptie. Aan het einde van dit hoofdstuk beschrijf ik op welke manier nieuwe en interactieve vormen van documentaire zich binnen dit discours laten duiden.

#### 2.1 INDEXICALITEIT

Hoewel er inmiddels legio voorbeelden zijn van documentaire films die zich niet beperken tot een filmische representatie van de sociaal-historische werkelijkheid, heeft het debat rondom de documentaire zich lange tijd afgespeeld rondom de ontologie van het fotografisch en filmisch beeld. Bazin wordt in deze context vaak genoemd. Hij beargumenteert dat de foto in essentie als een vingerafdruk fungeert (Bazin:18), iets dat ons doet denken aan wat Peirce een indexicale relatie tussen signified en signifier noemt. Bazin refereert hiermee aan de fysieke

---

<http://www2.macleans.ca/2012/01/18/a-documentary-like-no-other-documentary/> geraadpleegd op 3/4/2012

afdruk die licht achterlaat op de film, waardoor er een direct en fysieke relatie bestaat tussen de afbeelding en het afgebeelde. Als een gevolg van deze kwaliteit kunnen foto en film gezien worden als bewijs van datgene wat er zich voor de camera heeft afgespeeld. Brian Winston sluit hier op aan door deze kwaliteit van fotografie te koppelen aan de politieke en wetenschappelijke context waar fotografie in tot stand kwam in de 19e eeuw. Daguerre bood zijn patenten aan bij de Franse regering en in het debat dat volgde over de mogelijke aanschaf werd betoogd dat fotografie geassocieerd moest worden als wetenschappelijk meetinstrument, net zoals bijvoorbeeld een thermometer (Winston:37). De data die werd gegenereerd door dergelijke instrumenten werd gezien als objectief. De waarde die in documentaires wordt gehecht aan het gebruik van archief beelden sluit hier bij aan. Het beeld wordt gezien als bewijs, de camera (en de maker) als een getuige. Nichols noemt dit een 'legal representation of facts' (Nichols:176).

Hoewel het idee van indexicaliteit nog wel degelijk een rol speelt bij het bepalen van wat een documentaire is doen er zich wel een aantal problemen voor. Ten eerste maakt ook fictie gebruik van beelden die het resultaat zijn van het zogenaamde pro-filmische, waarbij situaties voor de lens in scene worden gezet. Toch spelen er hele andere vragen rondom een fictief werk, dan rondom non-fictie. Ten tweede hebben reconstructies en zogenaamde 'mockumentaries' ons ervan bewust gemaakt dat fotografisch beeld, hoewel bewijs van het afgebeelde, niet noodzakelijkerwijs het gebeurde bewijst. De beelden kunnen worden ingezet om een wereld te creëren, iets wat we als fictie aanduiden. De definitie van indexicaliteit zou uitgebreid moeten worden: "by adding that the object (an actual object, event or situation for that matter), the historical referent, of the (documentary) indexical sign is, or refers to an actual object that exists or existed in actuality and that has not solely been created for the camera (Olivieri, 2012:37)." Nog een ander probleem is dat het indexicale alleen verwijst naar een bepaald soort realiteit, wat we het 'perceptually real' of fotografisch echte zouden kunnen noemen. Wanneer een documentaire een meer abstracte realiteit in beeld poogt te brengen, zoals een sociale, psychische of toekomstige, dan kan er gebruik worden gemaakt van fotografisch beeld op een meer symbolische manier. Het gaat dan niet letterlijk om wat er wordt vertoond. Een laatste probleem, wat ook zeer relevant is voor het hier uitgevoerde onderzoek, zijn de mogelijkheden tot beeldmanipulatie in het huidige digitale tijdperk. Beelden kunnen nu zowel het gevolg zijn van het indexicale fotografische proces als van een symbolisch proces van programmeren en algoritmes. Digitaal beeld wordt er zodoende vaak van beschuldigd dat het de realiteit vervaagt en and het vloeibaar maken van "reference, truth and objectivity" (Lenoir:xiii).

## **2.2 INTENTIE VAN DE MAKER**

Deels vanwege de hier genoemde problemen met de notie van indexicaliteit en het beeld als bewijs zijn er andere nadrukken gelegd in het beschrijven van wat een documentaire is. Een van deze benaderingen zet sterk in bij de intentie van de auteur. Ook in de hierboven genoemde definitie van Grierson treedt de creatieve bron van een documentaire, de maker of auteur, op de voorgrond. Searle bijvoorbeeld laat zien hoe interne en formele elementen een werk niet fictief of non-fictief maken, maar dat we het onderscheid tussen beiden uitsluitend kunnen maken door naar de bedoelingen van de auteur te kijken. Hij beargumenteert dat bij fictie

de illocutionaire handeling (dat wat gedaan wordt in het doen van de uiting) gepretendeerd is, maar dat de uiting zelf wel echt is (Searle:273). In non-fictie ziet hij serious assertions als de dominante vorm van adressering. Tegelijkertijd stelt hij vast dat een serious assertion overgedragen kan worden door een tekst zonder zichtbaar te zijn in de tekst, bijvoorbeeld het moraal van een fictieel verhaal (Searle:332). Deze serious assertions kunnen we wellicht ook karakteriseren als een truth claim.

Het grootste probleem met deze benadering is dat we over het algemeen geen directe toegang hebben tot de intentie van de maker. Ook kan de maker zijn of haar intenties verbergen of zelfs verdraaien. We hebben vaak secundaire bronnen nodig, zoals interviews of een making-of om ons op de hoogte te stellen van de intentie van de maker. Toch plaatsen we, ook bij het ontbreken van informatie over de intentie, een audio-visueel product vrij eenvoudig en bijna instinctief onder de noemer documentaire.

### 2.3 RECEPTIE

Dit laatste statement leidt ons tot de volgende benadering waarin de ontvangst van de kijkers centraal wordt gesteld aan de documentaire. Dit idee vinden we onder anderen bij Eitzen die over documentaire schrijft als een mode of reception (1995). Hij beweert dat zodra een publiek zich afvraagt 'zou het kunnen liegen?' we veilig kunnen aannemen dat hetgeen bekeken wordt werkt als een documentaire. Eitzen onderkent dat het met deze benadering moeilijker wordt om met een net afgebakend corpus van documentaire teksten vast te stellen. Dit is volgens hem ook niet nodig voor wat hij beschouwt als een "rather indefinite body of texts" (Eitzen:98). Roger Odin is een andere theoreticus die zich met name bezighoudt met receptie. Op basis van zijn semio-pragmatische model van communicatie komt hij tot een beschrijving, niet zozeer van de documentaire tekst zelf, maar van een bepaald soort lezing: de zogenaamde *lecture documentarisante*. Deze lezing staat tegenover de *lecture fictivisante* (Odin, 1984:266). Zodoende kan ook een western, wanneer deze aan een Afrikaans publiek wordt vertoont, een documentaire zijn van kleding, landschap en gedrag in een andere samenleving (Odin, 1984:263). Wat deze documentariserende lezing onderscheidt is wanneer de lezer in zijn of haar hoofd een maker construeert, wat Odin een *enonciateur* noemt. Deze enonciateur kan ook de camera zijn, de producent, een maatschappij enzovoorts. Volgens Odin is er wel sprake van een ensemble documentaire, dit omschrijft hij als een film die expliciet in haar structuur de instructie opneemt om de documentariserende lezing in werking te zetten: hij programmeert als het ware deze *lecture documentarisante* (1984:271). Formele elementen, zoals het gebruik van archief beeld, interviews met ooggetuigen, de afwezigheid van acteurs in de aftiteling etc. spelen dus wel degelijk een rol. Deze rol moet ze echter toegekend worden door de kijker. Ook kan hierbij sprake zijn van degrés de "documentarité" (idem:274), een bepaalde mate waarin een film een documentaire is. De grenzen tussen fictie en documentaire zijn dus complex. Zoals Renov het zegt: "the two domains inhabit one another" (Renov:3).

De indexicaliteit blijft een rol spelen, zij het dat makers dit meer gebruiken als een stilistische

De grenzen  
tussen fictie en  
documentaire  
vervagen in  
toenemende  
mate

keuze om een bepaald effect te sorteren dan dat het nog een vanzelfsprekende kwaliteit is. De maker zal altijd bevraagd worden op zijn of haar intenties en de vraag naar het waarheidsgehalte van het getoonde staat daarbij voorop. Deze vraag moet echter eerst gesteld worden door de kijkers. Een documentaire is daarom vooreerst datgene wat als zodanig wordt gezien.

## 2.4 ONLINE, DIGITAAL EN INTERACTIEF

De hierboven genoemde aspecten van de documentaire krijgen in het digitale tijdperk een andere status. Het zijn vooral de relaties tussen deze verschillende onderdelen die veranderen. Zoals hierboven beschreven krijgt de notie van indexicaliteit in het digitale tijdperk een nogal problematische status. Het digitale beeld, in tegenstelling tot het fotografische is dynamisch: “[it] involves a processing of data, the constant refreshing of the interpretation of that data through an interface projected on the screen at a frame rate that makes it appear static (Lenoir:xxii). Precies om die reden zijn digitale beelden zo geschikt voor interactiviteit. Elk beeld,

*Auteurschap  
krijgt een andere  
invulling in het  
digitale tijdperk*

zelfs elk onderdeel van een beeld kan in potentie een interface worden, die wanneer geactiveerd door een gebruiker een nieuw proces initieert. Dit is wat Rodowick de ‘multivalence’ van het digitale scherm noemt: “[it] offers simultaneously the potential for passive immersion (as in watching a movie) and the possibility of active, general-purpose control (138).” De kijker wordt een actieve gebruiker, maar dat niet alleen. Hij wordt een noodzakelijk onderdeel om de documentaire te laten functioneren.

De harde scheiding tussen producent en consument, tussen maker en kijker wordt fluïde. Auteurschap krijgt precies om die reden een andere invulling in het digitale tijdperk. In het beleidsplan 2009-2012 van het Mediafonds staat over auteurschap: “[het is] niet altijd meer een individuele zaak, of het komt niet tot uiting in immanente eigenschappen van het aangeboden product maar bijvoorbeeld in de manier waarop een reactie wordt uitgelokt. Kwaliteit schuilt soms eerder in culturele processen dan in kant en klare producten.” De documentaire is in zekere zin nooit af en is elke keer dat hij afgespeeld wordt anders. Het concept van een ‘live documentaire’ (Gaudenzi, 2011) is in dat opzicht ook zeer accuraat.

Een interactieve documentaire is niet alleen de uitbreiding van een lineaire vorm naar een digitaal medium. Waar documentaires gebruik maken van de mogelijkheden van digitale gedistribueerde netwerken worden het fundamenteel relationele artefacten. We kunnen ze niet bestuderen in hun uiteindelijke staat en dus volstaan benaderingen uit filmtheorie niet langer. Er moet een theoretische benadering zijn waarin ruimte is voor de complexe relaties die ze vormen en waardoor ze gevormd worden. We kunnen spreken van een feedback loop, een term uit cybernetische theory. Zoals Aarseth opmerkt: “[C]ybertext shifts the focus from the traditional threesome of author/sender, text/message, and reader/receiver to the cybernetic intercourse between the various part(icipant)s in the textual machine.” (Aarseth:22) Deze cybernetische benadering wordt gebruikt voor het beschrijven van gameplay (Bijvoorbeeld Lister et al:306) en om de interactie tussen mens en machine te beschrijven. Het is ook de benadering die Gaudenzi (2011) kiest om interactieve vormen van documentaires te beschrijven en analyseren. De gebruiker heeft invloed op de realiteit van de interactieve documentaire maar wordt er

tegelijkertijd door beïnvloedt. De interactieve documentaire in haar huidige experimentele fase is in zeker opzicht een pars pro toto voor de het huidige medialandschap. Het illustreert de manier waarop de meervoudige relatie tussen gebruiker, digitaal object en hun omgeving vorm krijgt.

## **2.5 CONCLUSIES**

Het definiëren van de documentaire is nooit een eenvoudige opgave geweest. Met de opkomst van nieuwe vormen die de grenzen opzoeken van wat een documentaire is door gebruik te maken van de technische mogelijkheden van het internet wordt dit alleen nog maar complexer. In de focus om van de documentaire een speerpunt te maken moet Beeld en Geluid niet uit het oog verliezen dat dit een zeer dynamisch fenomeen is en dat een constante bereidheid is vereist om deze categorisering te bevragen en bij te stellen. Het type documentaire dat bijvoorbeeld bij Doclabs wordt vertoond is vaak een hybride vorm. Deze zijn volgens Caspar Sonnen, curator van Doclabs, juist interessant omdat ze nieuwe terreinen openbreken. In de huidige fase is het van belang snel te handelen met het oog op inhoudelijke selectiecriteria als producties die: “een belangrijke ontwikkeling laat zien van de audiovisuele media,” of, zoals dit geformuleerd wordt in het Selectiebeleid Collectie Internetvideo: “content die qua vorm of inhoud typerend is voor de digitale cultuur.” Of daarbij altijd de grenzen tussen fictie en documentaire hard te stellen zullen zijn is zeer de vraag.





### *Internetdocumentaires karakteriseren*

#### INLEIDING

Wanneer we het hebben over de internetdocumentaire, waar hebben we het dan precies over? Waarin onderscheiden online gedistribueerde producties zich van documentaires die op televisie worden uitgezonden? In dit hoofdstuk komen een aantal belangrijke karakteristieken aan bod. Van deze karakteristieken zijn voorbeelden toegevoegd in bijlage 1. Waar mogelijk is gekozen voor Nederlandse voorbeelden, maar gezien het feit dat de Nederlandse bijdragen (op een enkele uitzondering na) momenteel nogal achterblijven bij wat er op internationaal vlak gebeurt zullen vooral buitenlandse producties genoemd worden waar deze een betere illustratie vormen. De verwachting is, ook gezien de beleidsbepaling van fondsen en omroepen (zie hoofdstuk vier), dat deze ontwikkelingen hun weg naar Nederland zullen vinden. Er doen veel verschillende termen de ronde, waarvan niet altijd duidelijk is hoe ze zich tot elkaar verhouden.

#### 3.1 TRANSMEDIAAL

Het huidige medialandschap laat zich karakteriseren door twee, schijnbaar tegenstrijdige principes: fragmentatie en convergentie (Lister et al:202-204). Dit zijn de twee manieren waarop audiovisuele producties zich over meerdere media-vormen kunnen verspreiden. Dit moet overigens niet slechts als technologische verschuiving worden gezien, maar is ook terug te zien in sociale processen (Jenkins, 2006).

Fragmentatie zien we terug in de zogenaamde multi-platform of '360' benadering. Dat is wanneer een productie, naast het 'hoofdproduct' (meestal een film of televisieprogramma) een keur aan bijproducten met zich meeneemt. Denk hierbij aan websites, fora, videogames, apps maar ook aan niet-digitale zaken als magazines, bordspelen, etc. Het medialandschap wordt zodoende gefragmenteerd. In verhouding tot drama, waar commerciële successen kunnen worden uitgemolken door deze merchandise, is er bij de documentaire minder sprake van deze vorm van transmedialiteit. De reden hiervoor is dat het commercieel gezien niet aantrekkelijk is om voor een enkele productie bijvoorbeeld een website op te zetten. Daarnaast blijkt het ook moeilijk voor documentaires om een groot genoeg aantal kijkers aan zich te binden om voldoende activiteit te genereren op bijvoorbeeld een forum. Documentaire-series kunnen hierop een uitzondering zijn zoals later duidelijk wordt.

De tweede vorm van transmedialiteit vindt plaats binnen een zogenaamd 'stand alone apparaat' (ook wel 'black box'), in veel gevallen gaat dit om een webbrowser en in de toekomst waarschijnlijk ook om zogenaamde 'apps' voor tablet computers of smartphones. Het gaat bij deze vorm van transmedialiteit om geïntegreerde fora, games, info-graphs, QR codes, fotoboeken, etc. De term transmedialiteit moet hier toegelicht worden door de computer als meta-medium te karakteriseren. Binnen dit meta-medium worden diverse andere mediavormen gesimuleerd. Er is dan sprake van convergentie: het samenkomen van diverse mediavormen binnen een enkel

---

<sup>3</sup><http://virtueelplatform.nl/kennis/experiment-in-de-jungle-van-hilversum-2/> 14/3/2012, geraadpleegd 20/3/2012.

apparaat. Syb Groeneveld, hoofd nieuwe media bij het Mediafonds: "Het onderscheid tussen de verschillende mediums wordt steeds kleiner door het gebruik van steeds geavanceerdere apparatuur."<sup>3</sup> Deze geavanceerdere apparatuur wordt ook wel aangeduid met de term 'nieuwe schermen'. Volgens Philippe van Meerbeeck (beleidsadviseur van de VRT) is er in de toekomst behoefte aan 'korte, hybride verhaalstructuren', omdat deze beter passen bij genoemde nieuwe schermen. (609:6)

Volgens Caspar Sonnen is de eerst genoemde vorm van transmedialiteit dominant bij documentaire producties in Scandinavië en Nederland, waar producties uit vooral Frankrijk en Canada zich onderscheiden door de tweede. Hij meent dat het illustratief is voor een mentaliteit over de opkomst van nieuwe media fenomenen. De Noord-West Europese landen, waaronder Nederland, voelen zich geïntimideerd door het onbekende, maar weten dat ze er toch iets mee moeten. Ze zien het dus als een aanvulling op het werk dat ze al doen. Erik van Heeswijk, hoofdredacteur VPRO digitaal, bevestigt deze benadering: "Voor experimenten als online only documentaires is het nu wel roeien tegen de stroom in (Geciteerd in: De Waal:12)." Dit heeft ook alles te maken met het politieke klimaat waardoor de publieke omroepen stevig moeten bezuinigen op hun online aanwezigheid. Ondanks dat streeft de VPRO er wel naar te investeren in deze nieuwe vorm. In Frankrijk en Canada wordt er nauwer samengewerkt met mediakunstenaars en is er meer ruimte voor het experiment. Initiatieven mogen hier los staan van al bestaande mediaproductie en zich beperken tot uitsluitend online distributie.

### **3.2 SECOND SCREEN**

De fragmentatie waarover we eerder spraken komt ook tot uitdrukking in de notie van het 'tweede scherm'. Een bekend gegeven uit de huidige media cultuur is de versplinterde aandacht van de kijker. De aandacht is verdeeld over de televisie, een mobiele telefoon en mogelijk een laptop of tablet. Om de aandacht van de kijker vast te houden en gebruik te maken van de mogelijkheden die er geboden worden door de diverse media wordt er aanverwante of aanvullende informatie geleverd via dat 'second screen'. Televisieprogramma's als The Voice (RTL), Tussen Kunst en Kitsch (AVRO) en Nieuwsuur (NOS, NTR) maken gebruik van de mogelijkheid om tijdens de uitzending kijkers op hun mobiele telefoon of tablet extra informatie te laten vinden of aan een spelelement deel te nemen.<sup>4</sup> Waarin dit second screen zich onderscheidt van de hierboven beschreven websites en fora is dat het zich simultaan aan het primaire programma, of in real time afspeelt. Een aantal van de aangeboden activiteiten is dus ook uitsluitend beschikbaar tijdens de uitzending van het betreffende programma. Een second screen kan verschillende vormen aannemen. Allereerst middels een mobiele telefoon of smartphone, maar ook in toenemende mate via tablet computers.

- **Websites en fora**

De meest basis aanwezigheid van documentaires online wordt gevormd door websites en fora die horen bij een productie voor bijvoorbeeld televisie. In tegenstelling tot bij langlopende series is een website behorende bij een documentaire niet vanzelfsprekend. Transmedia is een buzzwoord uit de entertainment industrie om het commerciële succes van producties te

---

<sup>4</sup> <http://www.volkskrant.nl/vk/nl/2694/Internet-Media/article/detail/3225811/2012/03/15/Tweede-scherm-houdt-tv-kijker-bij-de-les-of-juist-niet.dhtml> 15/3/2012, geraadpleegd 27/3/2012v

maximaliseren. Het is minder relevant bij documentaires. Een website met forum heeft alleen zin als de betreffende productie of heel succesvol is in het aan zich binden van kijkers. Bijvoorbeeld als je een band opbouwt met personages uit een productie of als er mogelijkheden zijn voor fans van acteurs, wiki's met wetenswaardigheden, verstopte clues om het plot te voorspellen, enzovoorts.

De vraag die relevant is voor Beeld en Geluid is of de ervaring van het kijken van producties niet voor een groot gedeelte bepaald wordt door de mogelijkheid van het raadplegen en/of participeren op deze sites. Wanneer er een dusdanig sterke link ligt tussen een programma en haar online aanwezigheid is het wellicht noodzakelijk ook deze website in zekere vorm te archiveren. In welke vorm precies daar kan over gediscussieerd worden. Er kunnen screenshots gemaakt worden of er kan een complete versie gedownload worden middels een zogenaamde 'spider' (dit wordt wel harvesting genoemd). In dit laatste geval speelt de vraag of dit om de zoveel tijd herhaald moet worden of dat een eenmalige harvest volstaat. Soms, en waarschijnlijk steeds meer, is het functioneren van een site echter afhankelijk van de real-time input van gebruikers of andere databases. Hierover later meer.

*Wanneer er een sterke link ligt tussen een programma en haar online aanwezigheid is het wellicht noodzakelijk ook deze website in zekere vorm te archiveren*

Een instituut als de Koninklijke Bibliotheek houdt zich ook actief bezig met de opslag van websites, hoewel ook zij hierin nog zoekend zijn. In hun collectieplan 2010-2013 staat hierover:

*"Gratis toegankelijke webinformatie (in het vorige collectieplan aangeduid als 'connecties') valt als zodanig niet onder het collectiebeprip. Alleen in het geval van webarchivering spelen websites voor de KB-collectie een rol. Hierbij gaat het om door de KB geselecteerd aanbod van inhoudelijk relevant en/of maatschappelijk representatief materiaal dat duurzaam wordt bewaard. Websites rekken de definitie van een publicatie die in dit collectieplan wordt gehanteerd enigszins op. Voorlopig kunnen we ze interpreteren als seriële publicaties, waarbij overigens het moment waarop je van een volgende aflevering, -eindversie- spreekt, arbitrair is. Op dit moment vindt een harvest in principe halfjaarlijks plaats, maar zo nodig kan daarvan worden afgeweken."* (17)

Ook wordt melding gemaakt van het streven om in het archiveren van websites samenwerkingsverbanden met derden aan te gaan. Voor Beeld en Geluid blijft van belang dat de koppeling tussen productie en website duidelijk is en deze ook in gezamenlijkheid beschikbaar zijn.

- Mobiele telefoon

Betrokkenheid bij televisieprogramma's door middel van telefonie is niet nieuw. Belspelletjes en het stemmen via sms zijn daar voorbeelden van. Dergelijke activiteit is echter uitsluitend mogelijk bij live uitzendingen, documentaires vallen daar dus buiten. Wanneer documentaires echter interactief worden kan deze mogelijkheid wel degelijk geïntegreerd worden. Een

voorbeeld hiervan is de interactieve documentaire *Soldier Brother* (2011), beschreven in bijlage 1. Dit voorbeeld illustreert dat interactieve vormen van documentaires zich beter lenen voor uitbreidingen met second screens. Waar mobiele telefoons smartphones worden nemen de mogelijkheden toe. Zo kan augmented reality ingezet worden, een technologie die bijvoorbeeld kan worden gebruikt om historische beelden en gegevens te koppelen aan locaties in een stad. Het recent opgerichte Open Documentary Lab, een samenwerking tussen MIT, de NFB en diverse kunstenaars, onderzoekt juist ook dergelijke locatie mogelijkheden. De smartphone is slechts een kleine stap verwijderd van de zogenaamde tablet computer.

- **Tablet computers**

Eind 2011 beschikt twaalf procent van de Nederlandse huishoudens over één of meerdere tablets. Dat blijkt uit onderzoek 'Dutch Tablet User Q4 2011' van Telecompaper<sup>5</sup>. In mei 2012 blijkt uit onderzoek van Newzoo zelfs dat er inmiddels ruim twee komma zes miljoen tablet gebruikers zijn<sup>6</sup>. Volgens Martijn de Waal, bestuurslid van het Mediafonds, kan de opkomst van deze mediaconfiguratie een bepalende factor vormen in de uiteindelijke acceptatie van nieuwe, interactieve documentaire vormen. Hij beschrijft hoe de interactieve documentaire tot op heden vooral een culturele vorm is waarmee makers experimenteren, maar dat er nog geen culturele praktijk omheen is ontstaan. Er is nog geen duidelijkheid over de plaats, tijd en manier waarop internetdocumentaires, en met name interactieve documentaires, geconsumeerd moeten worden. Het is een soort tussenvorm met game-elementen, die uitnodigen tot een actieve, betrokken houding, en televisie- en filmelementen, de zogenaamde lean back media. De distributie vindt plaats via het internet, maar in de huidige vorm is dat toch veel meer gericht op communicatie en het ophalen van informatie dan op het kijken van documentaires. Martijn de Waal meent dat de internetdocumentaire als een soort remediatie van het koffietafelboek goed te consumeren is via een tablet en dat er daardoor ook duidelijkere culturele praktijken zullen kunnen ontstaan. Dit is wel een langdurig proces dat zich over tien tot twintig jaar kan uitspreiden, maar de eerste sporen daarvan zijn nu al te zien. Ook Caspar Sonnen heeft zijn hoop deels gevestigd op de Nederlandse app-industrie. De Volkskrant bericht over een onderzoek van Accenture onder 10.000 tabletgebruikers waaruit blijkt dat de tablet op allerlei manieren gedragsverandering bij consumenten in de hand werkt, en dat het zowel een vervanging voor papieren bronnen als voor bijvoorbeeld de televisie is.<sup>7</sup> De NFB streeft er als toonaangevende producent van interactieve documentaires naar om van een aantal van haar flash gebaseerde producties ook een html5-versie te maken die gedistribueerd kan worden via de app-store van Apple.

### **3.3 MULTI-DISCIPLINAIR**

Een ander opvallend gegeven is de wijze waarop meerdere kunstvormen samenkomen in vooral deze interactieve vormen van documentaires. Ook in dat opzicht blijken ze weer echt een product van de genetwerkte cultuur waarin ze ontstaan, waarbinnen tussen werkelijk alles links gelegd kunnen worden. Tijdens dit onderzoek zijn documentaires de revue gepasseerd waarin gebruik werd gemaakt van dans, poëzie, animatie, fotografie en videogames. Opnieuw

---

<sup>5</sup> <http://www.telecompaper.com/nieuws/12-procent-van-de-nederlanders-heeft-een-tablet-24/1/2012>, geraadpleegd 15/3/2012.

<sup>6</sup> <http://www.poort3.nl/nieuws/artikel/ruim-26-miljoen-tabletgebruikers-in-nederland/> 16/5/2012, geraadpleegd 18/5/2012

<sup>7</sup> <http://www.volkskrant.nl/vk/nl/2694/Internet-Media/article/detail/3192424/2012/02/21/iPad-verandert-gedrag-minder-printen-en-minder-tv-kijken.dhtml> 21/2/2012, geraadpleegd 15/3/2012

is de vraag wat een documentaire dan precies is, niet eenvoudig te beantwoorden. Belangrijk is dat juist mengvormen tussen verschillende kunstdisciplines vaak hoog gewaardeerd worden bij competities en festivals. Het is dan ook van het grootste belang dat de conservering van dergelijke producties is geregeld. Hiervoor is verregaande samenwerking nodig met andere Nederlandse archieven. Deze kwaliteit van documentaires maakt ze ook zo waardevol als cultureel erfgoed. Kunstvormen die zich zeer moeilijk laten archiveren als dans en theater kunnen via documentaires toch inzichtelijk worden gemaakt voor toekomstige historici.

### 3.4 INTERACTIEF

Zoals gezegd wordt er in dit onderzoek zowel aandacht besteed aan traditionele lineaire vormen van documentaires als interactieve documentaires. Veel van de utopische verwachtingen rondom de zogenaamde nieuwe media zijn gericht op laatstgenoemde kernkwaliteit. Een aantal van de hieronder beschreven karakteristieken hebben daarmee in meerdere of mindere mate te maken. Interactie betekend op instrumenteel niveau de mogelijkheid tot het kunnen ingrijpen in een mediaproductie. Interactiviteit is echter een zodanig brede aanduiding dat het veel weg heeft van een paraplu-begrip. Om iets nauwkeuriger te duiden waarover het gaat bij interactie volgt hieronder een opdeling in de verschillende typen waarvan sprake kan zijn (zie ook Lister et al, 2009). Vaak komen deze in combinatie voor. Sandra Gaudenzi, promovendus aan de Goldsmith universiteit in Londen, hanteert in de voorpublicatie van haar proefschrift andere terminologie, de categorisering komt echter goeddeels overeen.

- Hypertekstuele navigatie

Een metafoor die helpt om dit fenomeen te duiden is die van een boomstructuur. De auteur of maker creëert scenario's die zich volgens meerdere paden kunnen ontwikkelen. De kijker kiest deze route door te klikken op onderdelen in het scherm die een hyperlink dragen. YouTube heeft inmiddels de mogelijkheid om binnen films hyperlinks toe te voegen die doorlinken naar een ander filmpje. Bij deze vorm van interactie zien we regelmatig een remediatie van een boek terug. Het klikken op een hyperlink heeft iets van het omslaan van een bladzijde. Echter hoeft de volgende bladzijde zich niet in hetzelfde boek te bevinden.

- Immersieve navigatie

Hiermee wordt de ervaring van de kijker/gebruiker bedoeld die zich als het ware ondergedompeld voelt in een andersoortige omgeving. Een inmiddels klassiek te noemen voorbeeld is een driedimensionale game die valt onder de noemer 'first person shooter'. Sandra Gaudenzi 's conversational mode vertoont de meeste overlap met immersieve navigatie. Deze modus plaatst een gebruiker in een digitaal gesimuleerde realiteit en creëert steeds nieuwe scenarios die grenzeloos schijnen voor de gebruiker. Maker noch gebruiker hebben controle over de manier waarop het scenario zich ontvouwt. Gaudenzi onderscheidt nog geen documentaires die vallen binnen deze conversational mode. In de hieronder genoemde voorbeelden is inderdaad maar in een bepaalde mate, of in een bepaald onderdeel sprake van immersieve navigatie.

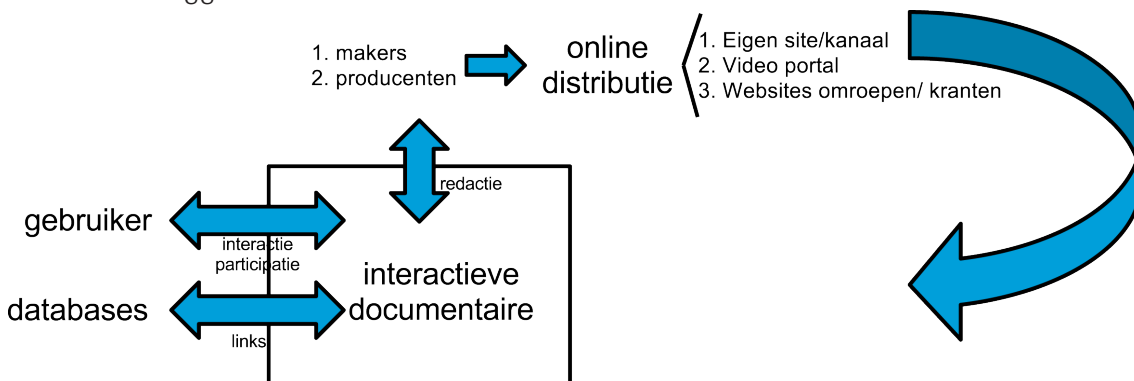
- 'Registrational interactivity'

Het gaat hierbij om een bijdrage die de kijker levert aan het product, een vorm van participatie dus. Hier hebben we het ook wel over zogenaamde User Generated Content (UGC). Dit kan zijn in de vorm van tekst, bijvoorbeeld op een forum, maar het kan ook om foto's of bewegend beeld gaan. Sandra Gaudenzi heeft het hier over de participative mode, waarbij de inhoud eerst bekeken wordt en er daarna de mogelijkheid bestaat om daar iets aan toe te voegen. De gebruiker is dus zowel exploratief bezig als configuratief. De auteur of maker is een ontwerper van een database. Hij of zij stelt regels vast en redigeert mogelijkerwijs het proces.

- Conclusie interactiviteit

Wat deze vormen van interactiviteit duidelijk laten zien is dat er een ander soort auteurschap wordt gevormd. Martijn de Waal, bestuurslid van het Mediafonds, legt uit hoe in de klassieke zin auteurschap samenhangt met een persoon die iets vindt van de wereld en daar op een eigenzinnige manier uiting aan geeft. Bij digitale media is dit aspect niet verdwenen, maar kan auteurschap ook uitgebreid worden naar het ontwerpen van een structuur waarin andere mensen hun verhaal kunnen vertellen. Auteurschap ligt dan niet meer perse in een verhaal of een visie, maar in een structuur, software-omgeving of een game engine. Voor het onderhouden van dergelijke omgevingen en processen is altijd een zekere mate van redactie noodzakelijk. Bij het beoordelen van subsidie-aanvragen is dit zogenaamde 'redactioneel concept' een belangrijke maatstaf. De aanvrager moet niet alleen kunnen uitleggen wat voor platform hij of zij gaat bouwen maar ook op welke manier mensen gemotiveerd gaan worden om daadwerkelijk op de gewenste manier deel te nemen op dat platform. Andere vragen die de aanvrager beantwoord moet hebben zijn: hoe lang wil de maker dit proces faciliteren? Op welke manier wordt het project uiteindelijk afgerond?

Volgens Mackenzie Owen moeten, waar deze faciliterende vorm van auteurschap dominant wordt, ook de sociale aspecten en de wijze van collaboratie worden gepreserveerd (2007:48). Archieven kunnen zich niet langer beperken tot de opslag van digitale artefacten maar moeten zich ook richten op "the capturing of dynamic processes and patterns of use". Hoe dat vastleggen eruit zou kunnen zien komt in hoofdstuk 5 aan bod.



*Figuur 1: De feedback loop(s) van interactieve documentaires*

<sup>8</sup> <http://cinemadocumentaire.wordpress.com/2011/10/18/webdocu-4-questions-a-alexandre-brachet-upian/> 18/10/2011, geraadpleegd 6/3/2012



### 3.5 GENETWERKT

Op allerlei manieren wordt er gebruik gemaakt van de genetwerkte eigenschappen van het internet. Alexandre Brachet, projectleider bij Upian, een van de meest gerenommeerde productiebedrijven voor interactieve documentaires is van mening dat wanneer een productie nog functioneert wanneer deze losgekoppeld is van het internet er in feite sprake is van een probleem.<sup>8</sup> De koppeling met het internet en de daarop aanwezige databases, kan op verschillende manieren vormkrijgen. Hieronder beschrijf ik slechts twee manieren om aan te geven in welke richting de experimenten zich begeven.

- Streepjescode

Een van de andere mogelijkheden die de komst van smartphones biedt voor het uitbreiden van audiovisuele producties over meerdere mediavormen is de scan-functie. Hiermee kunnen zogenaamde QR-codes of gewone streepjescodes worden gescand. Dit biedt de mogelijkheden om zaken uit de materiële wereld een plek te geven binnen de productie of om een bepaalde locatie te koppelen aan een productie. Volgens sommigen is deze manier van scannen alweer passé. Een nieuwe technologie die wordt aangeduid als Mobile Visual Search (MVS) stelt mensen in staat om objecten zonder streepjescode te scannen. Een gebruiker richt eenvoudigweg zijn of haar in een smartphone geïntegreerde camera op een object en direct wordt informatie weergegeven over het soort object, het merk, en eventueel de mogelijkheid om het object aan te schaffen.<sup>10</sup>

- Social media

Waar sociale media geïntegreerd worden in audiovisuele producties is er momenteel vooral sprake van wat hierboven registrational interactivity is genoemd. Bij online gedistribueerde producties zijn de social media icoontjes (en dan met name Twitter en Facebook) niet meer weg te denken. Het gaat hierbij in de meeste gevallen puur om de mogelijkheid om direct te delen met je vrienden en followers dat je die productie aan het kijken bent. In sommige gevallen wordt er op een complexere manier een link gelegd tussen de productie en de online aanwezigheid van de kijker. Dit kan bijvoorbeeld door data te gebruiken die gegenereerd wordt uit 'trending topics' op twitter of andere social media, of door gebruik te maken van applicaties binnen facebook.

### 3.6 CONCLUSIE

Wat alle hier genoemde kwaliteiten (interactiviteit, multi-disciplinair, transmediaal en genetwerkt) laten zien is dat de er een toename is in de diversiteit in vormen waar documentaire makers gebruik van kunnen en zullen maken. Wat van belang is voor Beeld en Geluid is dat een documentaireproductie vaak niet meer op zichzelf staat. Op allerlei manieren staat het product in contact met databases vol informatie, databases die ook in real time groeien en evolueren. Waarschijnlijk verdwijnen dergelijke databases ook weer op termijn (zoals de hierboven geanticiperde ondergang van de QR-code illustreert). Moeten deze databases ook worden

---

<sup>10</sup> <http://mashable.com/2012/02/15/qr-codes-rip/> 15/2/2012, geraapleegd 18/5/2012

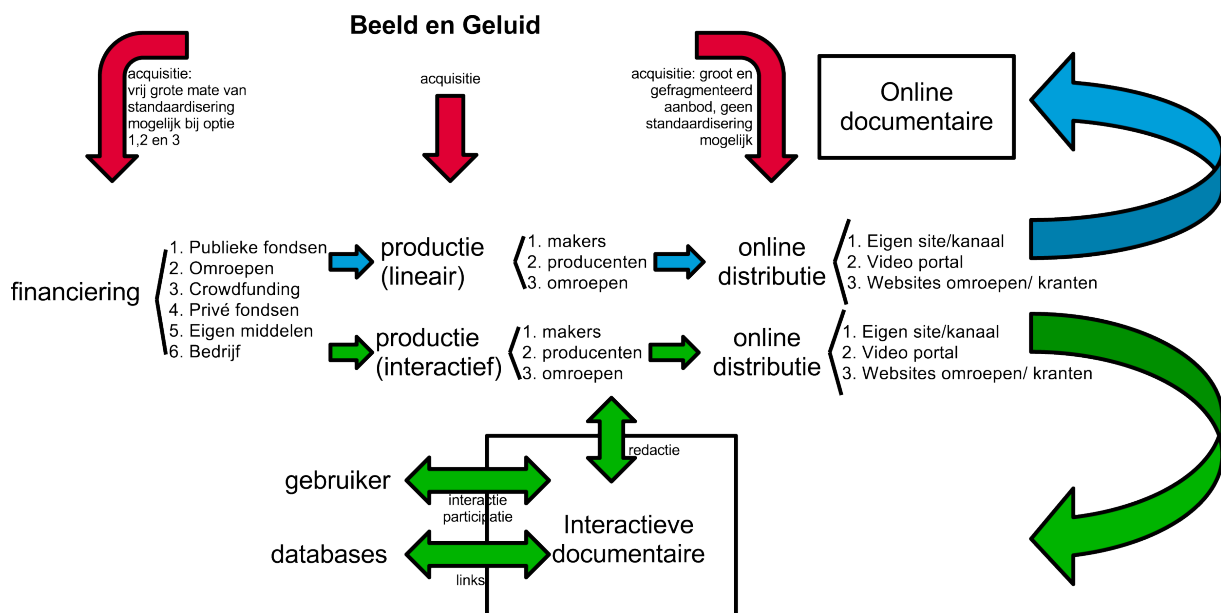
opgeslagen? Moet de link tussen de productie en de database in stand worden gehouden voor zolang de database nog bestaat? Of volstaat een beschrijving van hoe de werking van deze productie was ten tijde van distributie? Op deze vragen wordt ingegaan in hoofdstuk 5.

De vraag die hier speelt reikt verder dan alleen het al dan niet archiveren van databases. Zoals de beleidsstukken van het Mediafonds stellen: "Kwaliteit schuilt soms eerder in culturele processen dan in kant en klare producten." (beleidsplan 2010-2016) Ook Mackenzie Owen ziet deze processen als essentiële kwaliteit van digitale artefacten en concludeert daarom: "Heritage preservation (...) implies not just storage and maintenance of digital artifacts, but the capturing of dynamic processes and patterns of use." (Owen, 2007, 48).

## Mogelijkheden voor acquisitie

### INLEIDING

Een periode van intensief onderzoek naar de online documentaire maakt duidelijk dat het een zeer complex, gefragmenteerd en divers fenomeen is. De vooraf geplande kwantitatieve tak van het onderzoek is daardoor goeddeels in het water gevallen. In dit hoofdstuk zal desalniettemin een beeld geschetst worden van de situatie waarin de Nederlandse internet documentaire zich bevindt, en waar de mogelijkheden liggen voor acquisitie van online gedistribueerde documentaires. Al eerder in dit verslag is gebruik gemaakt van de driedeling financiering, productie en distributie. In onderstaand figuur een overzicht van wat er in dit hoofdstuk wordt besproken. Opnieuw wordt duidelijk dat waar interactiviteit een onderdeel wordt van de documentaire er nooit sprake is van een eindproduct.



Figuur 2: Mogelijkheden voor acquisitie van online documentaires.

### 4.1 FINANCIERING

Er is een grote variëteit in de wijze waarop documentaires überhaupt worden gefinancierd. Online gedistribueerde documentaires vergroten dit scala exponentieel. Deels bewandelen ze gebaande paden, als grote publieke fondsen en commerciële cultuurfondsen, maar voor een groot deel wordt er ook gekeken naar creatieve oplossingen en combinaties van financiering, vooral bij kleinere producties.

- De Nederlandse situatie  
Martijn de Waal, bestuurslid van het Mediafonds, constateert dat in Nederland de interactieve en online documentaire zich in een impasse bevindt. Waar de culturele praktijken rondom deze vorm

zich ontwikkelen blijft de institutionele praktijk achter, met name daar waar het de financiering betreft. De omroepen willen misschien wel investeren in de hier beschreven nieuwe vormen, maar mogen steeds minder. Van overheidswege worden publieke omroepen gedwongen zich te beperken tot puur audio-visuele taken. Vanuit het oogpunt van concurrentievervalsing op het digitale domein is dit iets wat volgens Martijn de Waal in heel Europa gebeurt. Het is dus goeddeels een politieke en juridische zaak.

Het type artistieke auteurs-documentaire waar we het hier over hebben heeft traditioneel geen plek gehad bij commerciële omroepen, en naar verwachting zullen ze daar ook in de toekomst niet vandaan komen. Tegelijkertijd bewijst het commerciële Duits/Franse Arte dat dit niet noodzakelijkerwijs het geval hoeft te zijn, alhoewel we rekening moeten houden met de grote afzetmarkt en het grote taalgebied dat Arte kan bedienen.

Een andere bron van financiering en initiatieven zijn de kranten. Hiervan zien we internationaal ook voorbeelden. Bijvoorbeeld Le Monde, die onder de noemer 'web-documentaire' haar producties aanbiedt, vaak gemaakt in samenwerking met eerder genoemde NFB en Arte. Ook de New York Times begeeft zich op het internet, met name met projecten waarin fotografie centraal staat. Over de hele wereld echter bevinden kranten zich in zwaar weer. De oplages worden kleiner en de advertentiekosten nemen drastisch af. Onder het huidige businessmodel is dus in Nederland ook vanuit deze hoek niet veel te verwachten.

Het uitgeverswezen is een ander mogelijk startpunt voor nieuwe initiatieven. De publicatie van e-books kan zich uitbreiden naar interactieve e-books, zoals Art of Pho (2011), een interactief stripverhaal geproduceerd door Submarine. Tot op heden blijkt het uitgeverswezen in Nederland echter erg conservatief en laat hun houding zich vooral als afwachtend karakteriseren.

Zodoende is er op het niveau van de instituties sprake van een hiaat als het gaat om visie, initiatieven en fondsen rondom de interactieve documentaire.

Zoals hierboven vastgesteld is er geen enkele partij die verantwoordelijk is, of de verantwoordelijkheid neemt voor de financiering van online, interactieve documentaires. Voor deze projecten moet dan ook steeds gezocht worden naar diverse vormen van financiering, vaak in combinatie met elkaar. Dit geldt overigens niet alleen voor de Nederlandse situatie. Alexandre Brachet, projectleider bij wereldwijd toonaangevend ontwerpbureau voor online story-telling Upian, vertelt hoe zij per project naar bijpassende financiers moeten zoeken.<sup>11</sup> De financiering van de online documentaire vertoont vooralsnog redelijk veel overlap met bestaande documentaires. De kunst- en mediafondsen zijn tot op heden de primaire bron, daarnaast wordt er gebruik gemaakt van privé-fondsen, crowdsourcing en worden producties uit eigen middelen betaald. Hieronder wordt gepoogd een beeld te schetsen van de wijze waarop deze methodes functioneren in het kader van de online documentaire.

- Publieke cultuurfondsen

Het Mediafonds is de grootste speler als het gaat om subsidie verstrekking aan nieuwe media projecten, dit doen ze onder de noemer e-cultuur. In het beleidsplan 2009-2012 wordt gewezen

---

<sup>11</sup> <http://cinemadocumentaire.wordpress.com/2011/10/18/> 18/10/2011, geraadpleegd 14/4/2012

op het belang van het verhogen van de artistieke kwaliteit van games en online-omgevingen. Het e-cultuur budget is dan ook verhoogd met 700.000 euro. Ook het documentairebudget is voor deze periode verhoogd met één miljoen euro. Beide vlakken zijn dus prioriteit voor het fonds.

Minister Van Bijsterveldt heeft een adviesaanvraag gedaan bij de Raad van Cultuur gericht op de vorming van één nieuw fonds waarin het Mediafonds en het Stimuleringsfonds voor de Pers samengaan. Maarten van den Brink, directeur van het Mediafonds: "Het mediafonds is (...) gefocust op cultureel hoogwaardige producties en op de elektronische media, niet op de drukpers. Maar onze internetprojecten en zeker onze documentaires vertonen natuurlijk wel raakvlakken met de journalistiek." <sup>12</sup> Ook volgens Martijn de Waal kan de kruisbestuiving tussen beide fondsen leiden tot interessante producties die zich begeven tussen documentaire en reportage in. Het Mediafonds heeft als beperking voor wat betreft online only content dat ze uiteindelijk uitsluitend fondsen mogen verstrekken aan de publieke omroepen. Dezelfde omroepen die, zoals eerder vastgesteld, een terugtrekkende beweging maken op het internet.

*Bij de grote publieke fondsen liggen de voornaamste mogelijkheden voor standaardisering van acquisitie*

Samenwerking tussen het Mediafonds en Beeld en Geluid gebeurt al op diverse vlakken. Als bestuurslid ziet Martijn de Waal samenwerking met Beeld en Geluid op het vlak van online content als zeer belangrijk.

In informele zin zou dit kunnen betekenen dat het hoofd nieuwe media van het Mediafonds wat vaker contact heeft met curatoren van digitale content bij Beeld en Geluid. In institutionele zin kunnen ze meedenken over de wijze van aanlevering van interactieve producten bij Beeld en Geluid. Zoals momenteel de projecten binnenkomen op een DVD is het wellicht mogelijk na te denken over aanlevering van interactieve producten via een server bij Beeld en Geluid. Dit zijn dingen waarover verder nagedacht en gesproken dient te worden. Het Mediafonds wil daarbij graag gesprekspartner zijn.

Ook het Filmfonds heeft een onderdeel e-cultuur, maar het aantal toegewezen aanvragen is daar zeer beperkt. Hoofd e-cultuur, Renee van der Grinten, geeft aan dat dit inderdaad deels te maken heeft met bovenstaande situatie waarbij omroepen slechts op zeer beperkte schaal online materiaal mogen produceren. De budgetten die het Filmfonds ter beschikking kan stellen voor e-cultuur zijn namelijk nooit toereikend en voor aanvulling worden makers bijna altijd teruggeworpen op het Mediafonds. Tegelijkertijd is dit niet de enige reden. Het Filmfonds heeft namelijk niet het mandaat van het Mediafonds waarbij hun financiële bijdragen altijd via de publieke omroepen besteed moet worden. Een ander probleem ligt bij de mentaliteit van makers en producenten. Er is gebrek aan bereidheid om het experiment aan te gaan, wellicht te wijten aan onwetendheid over de mogelijkheden.

Behalve het Filmfonds en het Mediafonds zijn er publieke fondsen als het Architectuurfonds, maar ook lokale fondsen (bijvoorbeeld de gemeente Amsterdam) die een rol (kunnen) spelen bij het financieren van interactieve documentaires. Omdat deze fondsen bijna altijd in combinatie

---

<sup>12</sup> <http://www.villamedia.nl/nieuws/bericht/minister-wil-een-mediafonds/59254/> 12/10/2011, geraadpleegd 27/3/2012

met Film- of Mediafonds investeren liggen bij deze twee fondsen de meest eenvoudige kansen voor acquisitie. Wanneer hier goede afspraken over worden gemaakt is een grote mate van standaardisering mogelijk.

- Privé en commerciële (cultuur)fondsen

Naast de publieke fondsen zijn er een groot aantal privé fondsen die zich in meerdere of mindere mate met financiering van online documentaires zouden kunnen bezighouden. Denk hierbij aan het VSB fonds, SNS Reaal fonds, GasTerra, Je Maintiendrai Fonds en dergelijke. De betrokkenheid bij online documentaires is in het kader van dit onderzoek overigens alleen aangetoond in het geval van de interactieve documentaire Collapsus (2010). Het gaat echter om een dusdanig groot aantal fondsen en een dergelijk versplinterde bijdrage aan documentaires dat het geen zin heeft op dit niveau samen te werken voor acquisitie.

- Stichtingen en Verenigingen:

Documentaire films die worden gemaakt in opdracht en met financiële steun van stichtingen zijn een ander onderdeel van het totale aanbod. Hoewel de documentaires van matige kwaliteit zijn, en weinig raakvlak vertonen met auteursfilms, geven ze wel een goed en zakelijk beeld van een bepaald onderwerp. Denk daarbij aan medische aandoeningen, sport beoefening of een bepaalde ambacht. De filmpjes kwalificeren vaak als voorlichtend en zijn kort. Over het algemeen worden ze geupload via YouTube of Vimeo en vervolgens ingesloten op de eigen website.

- Crowdfunding:

Crowdfunding is het financieringsmodel dat zijn opkomst doet met het internet. In Navolging van het zeer succesvolle Amerikaanse Kick Starter zijn er de Nederlandse initiatieven Cinecrowd, Voordekunst, Nieuwspost en EU1.tv. Hier speelt opnieuw mee dat het taalgebied en dus het bereik van deze sites relatief klein is in verhouding tot bijvoorbeeld Kick Starter. Er zijn tot nu toe dus ook nog maar een zeer beperkt aantal producties die deels of volledig door crowdfunding zijn gefinancierd.

Cinecrowd is inmiddels een jaar oud en heeft in het afgelopen jaar zeventien projecten weten te financieren middels crowdsourcing. Van deze producties waren er twee documentaires. In eerste instantie stond men vooral ook open voor korte films die in zijn geheel konden worden gefinancierd via Cinecrowd. Hiervan zijn de oprichters al snel teruggekomen. Het bleek problematisch om van kleinere producties te kunnen garanderen dat het opgehaalde geld ook daadwerkelijk werd besteed aan die productie. Bij Cinecrowd is er sprake van een tamelijk grote controle. Er zijn slechts een klein aantal producties tegelijk actief op de site. Contractueel is met de producenten vastgelegd dat de laatste tien procent van het opgehaalde bedrag pas na de afronding van de productie wordt uitbetaald. Mede-oprichter Roel van de Weijer ziet zowel mogelijkheden als valkuilen. Een voorbeeld van een valkuil is dat op een gegeven moment een bepaalde documentaire productie zo ver gevorderd was dat deze verkocht kon worden aan een omroep. In gesprek met een van de omroepen bleek dat er in hun opdracht al



aan een documentaire over precies dit onderwerp werd gewerkt.

Cinecrowd staat open voor samenwerking met Beeld en Geluid. Welke vorm dit precies kan hebben zal nog moeten blijken. Het zou kunnen zijn dat een onderdeel van het contract dat tussen Cinecrowd en makers wordt afgesloten de overdracht van de productie aan Beeld en Geluid regelt.

Voordekunst is opgericht in november 2010 door initiatiefnemer Roy Cremer. Het richt zich op de kunsten in de breedste zin. Een onderdeel daarvan is film en video, waaronder ook documentaires vallen. Van de 158 projecten vallen er 27 onder film en video, waarvan zeven als documentaire te kwalificeren zijn. Een aantal van deze producties lijken zich te richten op uitzending bij een van de omroepen, en zodoende vroeg of laat hun weg naar de archieven zullen vinden. Dit betekent overigens ook dat er vaak al fondsen beschikbaar zijn en dat er voor een klein onderdeel nog via Voordekunst financiën worden verzameld. Er zitten ook documentaires tussen die zich richten op nationale en internationale filmfestivals of waarbij de uiteindelijke distributie methode niet bekend is en dus waarschijnlijk online zal zijn. Tot op heden hebben slechts twee documentaire producties de financiering rond gekregen.

Nieuwspost is opgericht in maart 2011 om onderzoeksjournalistiek te bevorderen. Ze bieden journalisten de kans om hun onderzoeksproject te presenteren en burgers kunnen daar vervolgens hun financiële bijdrage aan leveren. Daarnaast onderhoudt Nieuwspost contacten met nieuwsorganisaties en bemiddelen zij in het verkopen van de uiteindelijke verhalen. Van de huidige (mei 2012) tien projecten op hun site kwalificeren er vijf als documentaire.

EU1.tv is het meest recente Nederlandse initiatief op het gebied van crowdfunding. Het biedt een platform aan professionele film- en televisiemakers. Op de site pitchen zij hun idee voor een nieuwe producties. Mensen kunnen daarop stemmen door een bepaald bedrag. Op de site zijn momenteel (mei 2012) vijftien pitches, waaronder twee documentaires. Van deze is nog geen project vol. Begin 2012 werd ook bekend gemaakt dat producent Piet van Huystee Film en TV zich zou verbinden aan EU1. Dat betekent dat hij voor zijn (documentaire) producties pitches op de site zal plaatsen. Tot op heden is daar nog niets van terug te zien op de site.

- Eigen middelen

Tot slot worden documentaires gemaakt door amateurs of door mensen die naast hun professionele carrière, bijvoorbeeld als cameraman, in eigen beheer een documentaire maken. De budgetten voor deze producties zijn zeer beperkt, maar door de goede beeldkwaliteit die tegenwoordig mogelijk is met het gebruik van DSLR fotocameras en HD videocameras krijgen ze soms een (semi)professionele uitstraling. Het gaat veelal om korte videos van rond de tien minuten. Acquisitie van dit soort producties kan pas gedaan worden na distributie. Het valt onder de collectie voor internetvideo en dient ook handmatig gedaan te worden omdat er geen enkele mogelijkheid bestaat tot standaardisering.

## 4.2 PRODUCTIE

In Nederland zijn er momenteel zeer weinig producenten die echt nadrukkelijk online aanwezig

zijn, veelal om de hierboven genoemde redenen. Submarine is daarop een uitzondering en kan ook internationaal meekomen met de ontwikkelingen op het gebied van interactieve en innovatieve producties.

Submarine bestaat uit twee onderdelen. Er is de B.V. Submarine die een winstoogmerk en de stichting Submarine Channel. Laatstgenoemde krijgt haar ondersteuning vanuit publieke fondsen als het Mediafonds, de gemeente Amsterdam, en tot op heden het ministerie van OCW. Deze laatste subsidie komt echter te vervallen en zal goeddeels worden vervangen door subsidies vanuit het Architectuurfonds. Daarnaast zijn ze op zoek naar nieuwe vormen van financiering zoals crowdfunding. Het mandaat van Submarine Channel is om te experimenteren met nieuwe vormen van audio-visuele producten waarbij interactiviteit een belangrijke component is. Deze producties kunnen als voorbeeld dienen voor commerciële partijen en zo hoopt men een voortrekkersrol te kunnen vervullen. Submarine heeft een stevige link met film en televisie, waardoor veel van haar bijdragen transmediaal van aard zijn. Online aspecten borduren voort of zijn gekoppeld aan film of televisieproducties. Voor de producties die gefinancierd worden door het Mediafonds is dit ook een vereiste zoals hierboven beschreven. Yaniv Wolf, distributie en salescoördinator bij Submarine, geeft wel aan dat, juist door de experimentele aard van producties, er meestal geen groot publiek is voor het eindresultaat.

*Voor acquisitie bij producenten dient Beeld en Geluid zich te oriënteren op faciliterende taken die ze aan producenten kan aanbieden*

Naar schatting tachtig procent van de makers waarmee Submarine werkt is Nederlands of woonachtig in Nederland. De uiteindelijke producties zijn echter ook populair in het buitenland. Bij hun eigen online distributiekanaal gaat het om ongeveer negentig procent buitenlands bezoek. Er wordt ook veel samengewerkt met internationale producenten. De voornaamste reden hiervoor is dat via deze producenten ook buitenlandse

fondsen beschikbaar komen. Een andere reden is dat er in het buitenland vaak meer ervaring is in interactieve producties omdat het Nederlandse taalgebied en de Nederlandse afzetmarkt relatief klein zijn.

Mogelijkheden tot acquisitie liggen er wel bij producenten maar zijn opnieuw moeilijk te standaardiseren. Beeld en Geluid kan zich er op beraden om haar diensten aan te bieden aan producenten bij de opslag van verschillende versies van producties. In gesprek met Yaniv Wolf, distributie en sales coördinator van Submarine, bleek dat daar wel behoefte aan is, vooral als dat te combineren is met het faciliteren van (her)distributie naar bijvoorbeeld buitenlandse festivals en dergelijke. Wanneer dergelijke faciliterende taken door Beeld en Geluid worden uitgevoerd vindt instroom min of meer geautomatiseerd plaats.

#### **4.3 DISTRIBUTIE**

- Online video portals

Voor lineaire documentaire producties zijn video portals als YouTube en Vimeo de voornaamste distributiekanaalen. Wanneer filmpjes op een van deze sites ge-upload zijn, zijn ze ook in te

sluiten op een eigen website. In de collectie internetvideo komt de overgrote meerderheid van YouTube. Het blijkt nagenoeg onmogelijk om deze sites op een efficiënte manier te doorzoeken. Op Vimeo is een documentaire kanaal. Van de 651 films die op dit kanaal te zien zijn, zijn er 15 Nederlands (februari 2012). Dit is echter bij lange na geen volledig overzicht doordat er geen enkele verplichting is om een geüploade video in een categorie in te delen. De organisatie van Vimeo blijkt ook erg moeilijk te bereiken. Het is waarschijnlijk een te grote, commerciële organisatie om mee samen te werken aan een relatief klein project als het archiveren van Nederlandse documentaires. De collectie van Vimeo doorzoeken met de zoekterm 'documentaire' of 'Nederlandse documentaire' levert wel wat op, maar laat nog altijd veel relevantie videos buiten beschouwing.

Voor YouTube gelden soortgelijke beperkingen. Het is zo mogelijk nog lastiger te doorzoeken. Er zijn geen kanalen, wel categorieën maar de inhoud daarvan is zeer arbitrair. Er is in ieder geval geen categorie documentaire. Opnieuw is uitsluitend handmatige selectie mogelijk.

- Festivals

Lineaire, online gedistribueerde documentaires zijn in festivalkringen alleen te vinden bij het Nederlands Online Film Festival, een onderdeel van het NFFR. In 2012 zijn er 86 korte films geselecteerd uit 351 inzendingen. Er worden prijzen uitgereikt in de categorieën fictie, documentaire, videoclip en animatie. Het verdient aanbeveling gebruik te maken van de selectie die gemaakt is door een vakjury en in ieder geval de genomineerden te archiveren. De kwaliteit is zo gewaarborgd en Beeld en Geluid geeft een deel van het selectiewerk uit handen.

Doclab is het platform voor nieuwe media binnen het programma van het IDFA. Ze richten zich op nieuwe vormen van online storytelling. Doclab onderhoudt zowel nationaal als internationaal belangrijke contacten in dit veld. Acquisitie gaat bij hun op verschillende manieren. Ze onderzoeken actief de industrie, bijvoorbeeld door andere festivals te bezoeken. Ze onderhouden contacten met makers en producenten en ze hebben hun eigen financieringsmarkt waarmee ze initiatieven ondersteunen. Tot slot worden er steeds meer producties ingezonden. Caspar Sonnen, curator van Doclab, ontvangt de laatste maanden wekelijks meerdere inzendingen. In 2010 en 2011 ging het om ongeveer tachtig inzendingen waarvan er uiteindelijk vijf werden geselecteerd. Sonnen vertoont op het festival vooral die dingen "waarvan je lastig kan zeggen wat het is". Als festival doen ze vervolgens drie dingen. Ten eerste vertonen ze films en projecten op hun website [doclab.org](http://doclab.org). De films zijn hier in hun oorspronkelijke context en oorspronkelijke werking te zien. Ten tweede worden er op het festival zelf documentaires vertoond, bijvoorbeeld door een bijpassende installatie te bedenken, een workshop aan te bieden of door middel van live screening. Ook Doclab is een waardevolle speler op dit veld. In gesprek met Caspar Sonnen, curator van Doclabs, blijkt dat ze graag mee willen denken en werken aan oplossingen voor het archiveren van interactieve documentaires. Hoewel hun selectie meer buitenlandse dan Nederlandse documentaires omvat zijn ze ook zeer goed op de hoogte met de ontwikkelingen in Nederland. Ook voor het genereren van metadata zijn de festival curatoren een goede bron van informatie.

- Overige distributiekkanalen

Onder de Omproepen heeft momenteel uitsluitend de NTR heeft een aantal initiatieven op het gebied van de online distributie van filmpjes. Allereerst zijn er de zogenaamde micromovies, films gemaakt speciaal voor de mobiele telefoon. Deze gaan in première op het NFFR waar ze door middel van Bluetooth verspreid worden onder de bezoekers. Tot op heden zijn deze micromovies echter uitsluitend fictie films.

Ten tweede zijn er de New Arrivals, een in 2011 opgeheven competitie voor korte kwaliteitsfilms. Ingrid Walschots, projectmanager innovatieve projecten bij NTR, vertelt dat New Arrivals in eerste instantie in een behoefte voorzag, maar dat er inmiddels een groot aantal makkelijk toegankelijke distributiekkanalen zijn. Overigens is een aantal van de bij New Arrivals aangeleverde filmpjes al op televisie te zien geweest, en maken zodoende al onderdeel uit van de archieven van Beeld en Geluid.

De NTR beraadt zich nu op een vervolg, genaamd New Arrivals Next. Er zijn hierin nog geen knopen doorgehakt maar men onderzoekt, in samenwerking met het NFFR, het Mediafonds en het Virtueel Platform, of er behoefte is aan een distributiekanaal voor interactieve films, crowdsourcing films en transmediale films. Voor dit jaar is er geld beschikbaar gemaakt voor dit project, maar uiteindelijk moet de NTR op zoek naar andere bronnen van financiering of moet men toch kijken hoe deze online experimenten te koppelen zijn aan een uitzending op televisie. Ondertussen hoopt Ingrid Walschots op een mentaliteitsverandering bij de overheid: "Wellicht dat men tot het inzicht komt dat het onvermijdelijk is dat televisie interactief wordt en dat dit soort projecten juist heel belangrijk worden." Walschots sluit niet uit dat er uiteindelijk geen ruimte blijkt te zijn bij de omroepen voor nieuwe, online vertelvormen. In dat geval zouden er andere partijen moeten opstaan die dit willen en kunnen realiseren.

Ongeveer zeven jaar geleden is er al geëxperimenteerd met nieuwe, interactieve vormen onder de noemer Mixed Up Films. Ook heeft de NTR in 2010, ter ere van het tienjarig bestaan van Kort!, een crowdsource project gelanceerd "Now Take a Bow". Hierin kunnen mensen door middel van hun webcam een aandeel leveren. Dit project zal naar alle waarschijnlijkheid vanaf 2013 niet langer werkzaam zijn. De NTR is geïnteresseerd in samenwerking, bijvoorbeeld als het gaat om de langdurige opslag en distributie van een project als "Now Take a Bow", maar ook een aantal van de projecten uit de Mixed Up Films omdat deze naar verwachting niet lang meer functioneel zullen blijven op hun site.

#### **4.4 CONCLUSIE**

Acquisitie kan op verschillende momenten plaatsvinden. Het verdient aanbeveling om te zoeken naar de momenten waar zoveel mogelijk standaardisatie mogelijk is. Goede contacten met de grote geldschieters van innovatieve mediaproducties bieden daarvoor de beste mogelijkheden. Daarnaast is het het overwegen waard om verder te onderzoeken op welke manier producenten geprikkeld kunnen worden om zelf hun producties aan te bieden bij Beeld en Geluid. Wellicht zijn er diensten die Beeld en Geluid kan aanbieden waardoor de uitwisseling ook waarde heeft voor de producent. Na distributie is acquisitie het meest tijd- en arbeidsintensief. Er kan

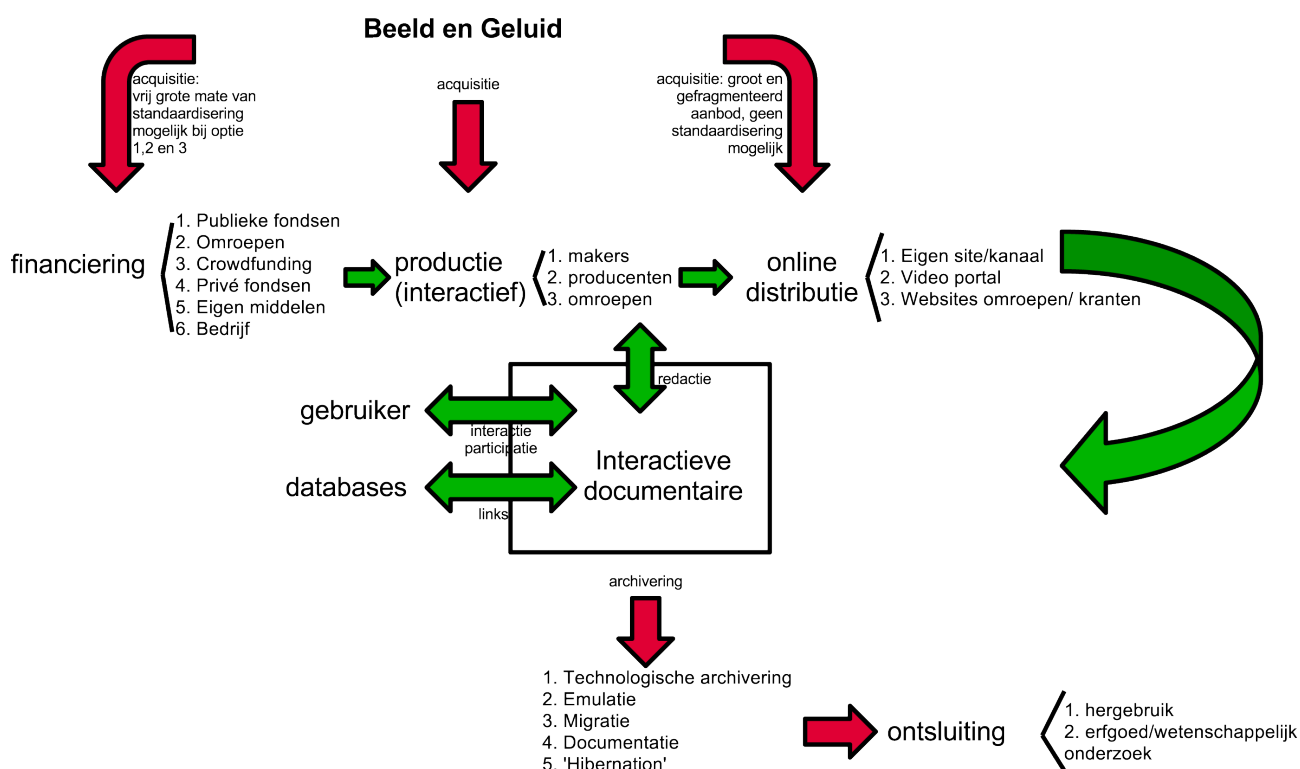
wel gebruik worden gemaakt van de expertise van festivals en competities om selectie uit te besteden.



## Mogelijkheden voor archivering en ontsluiting

### INLEIDING

Niet alleen de acquisitie van born digital materiaal vraagt om andere oplossingen dan de huidige praktijk, er zijn ook consequenties op het vlak van archivering en ontsluiting. In dit hoofdstuk worden een vijftal mogelijke oplossingen besproken voor de archivering van interactieve producties en worden de implicaties van elk van deze methoden besproken.



Figuur 3: Mogelijkheden tot archivering van interactieve documentaires.

### 5.1 TECHNOLOGISCHE ARCHIVERING

Bij deze methode van archivering wordt er voor gekozen om de oorspronkelijke hard- en software configuratie waarbinnen de productie is gecreëerd te conserveren. Voordeel bij deze wijze van opslag is dat de originele kijk-ervaring gewaarborgd wordt. De projecten worden in hun geheel opgeslagen en zijn toegankelijk op de meest oorspronkelijke hardware. Behalve dit voordeel zijn er uitsluitend nadelige praktische en financiële bezwaren bij deze wijze van opslag. Allereerst zou dit een substantieel grotere collectie van objecten betekenen en er zouden mensen moeten zijn die verantwoordelijk zijn voor het upgraden (of juist niet) van deze apparaten en de aanwezig software. Zelfs dan is het haast onmogelijk om de enorme diversiteit aan configuraties blijvend te faciliteren. Ten tweede is in hoofdstuk twee genoemde



probleem nog niet opgelost dat online producties om goed te kunnen functioneren steeds meer afhankelijk zijn van links met externe, dynamische databases. Deze links kunnen verloren gaan doordat databases veranderen van locatie (een link zou dan ge-update moeten worden, dit is niet alleen zeer arbeidsintensief maar ook zeer specialistisch), of doordat databases offline gehaald worden en de data überhaupt niet meer toegankelijk is. Dan zal men moeten accepteren dat er gaten in een productie vallen. Tot slot is er het probleem dat ontsluiting alleen op locatie bij Beeld en Geluid zelf mogelijk is in verband met de daar aanwezige objecten (computer, tablets, etc.).

## **5.2 EMULATIE**

Emulatie kan worden omschreven als: "het nabootsen van een bepaald computerplatform of computerprogramma op een ánder platform of programma. Hierdoor kunnen documenten worden geopend of programma's worden gedraaid op een computer die hier eigenlijk niet voor bedoeld is" (bron: website Koninklijke Bibliotheek). Voordeel van deze methode is dat als het goed wordt uitgevoerd er zich geen problemen voordoen met bestandsformaten, hoe complex ze ook zijn.

Nadelig hieraan is dat de emulator vaak gebonden is aan een locatie (niet elke gebruiker zal de moeite nemen om emulatoren te installeren). Er zijn echter wel initiatieven om digitaal erfgoed 'off-side' beschikbaar te stellen. Voorbeelden hiervan zijn het EC KEEP project<sup>13</sup> en het vergelijkbare EC Planets project<sup>14</sup>. Het ontwikkelen van emulatie software die functioneert als een soort webbrowser, waarbinnen een groot aantal type broncodes kunnen worden uitgelezen is zeer complex en specialistisch. Daarnaast is het gebaseerd op het huidige beeld van een PC waarop bepaalde software draait. De hardware configuraties zijn ook onderhevig aan veranderingen, en emulatie software moet dus ook constant ge-upgrade worden voor gebruik op nieuwe apparaten.

Emulatie wordt ook gebruikt door de NFB (National Film Board of Canada). Onder wat zij noemen 'virtualisation' creëren ze als het ware een sacrofaag, een virtuele webserver, waarop ze de originele versie van een interactieve productie laten lopen, inclusief de database, de webbrowser, etcetera. Dit kan zo lang werken als ze in staat zijn de betreffende software te emuleren. Een probleem bij deze methode is dat het opnieuw geen oplossing biedt voor het in stand houden van links met externe databases, zoals eerder beschreven.

Emulatie software is zelf ook onderhevig aan de constante transformatie van digitale objecten. In het ergste geval ontstaat een soort Droste-effect waarbij de emulatie software zelf geëmuleerd moet worden enzovoorts.

## **5.3 MIGRATIE**

Conversie naar een ander, recenter bestandstype is een andere optie. Ter illustratie: op redelijk korte termijn zou dit concreet betekenen dat producties gemaakt van Flash animaties geconverteerd zouden moeten worden naar Html 5. Momenteel gaat het in verreweg de meeste interactieve documentaires om zogenaamde Flash animatie, waarvoor bij het afspelen een Flash-plugin noodzakelijk is. Op de meeste hedendaagse computers is dit eenvoudig

---

<sup>13</sup> <http://www.keep-project.eu/ezpub2/index.php>, geraadpleegd 14/5/2012

<sup>14</sup> <http://www.planets-project.eu/>, geraadpleegd 14/5/2012

te installeren en in sommige gevallen is het ook geïntegreerd in de webbrowser. Flash kent regelmatige software updates waardoor na verloop van jaren animaties niet meer (goed) functioneren in de nieuwere versies. Daarnaast staat Flash animatie onder vuur, met name vanuit Apple. Het gebruikt veel rekencapaciteit en dus elektriciteit wat nadelig is voor mobiele apparatuur. Hierom heeft Apple haar Operating Systems voor Iphone en Ipad niet langer uitgerust met Flash-compatibiliteit. In plaats daarvan wordt zogenaamde Html 5 geïntroduceerd als de nieuwe standaard voor animatie en interactie binnen een website. Er is wel software die conversie van Flash naar Html 5 mogelijk maakt maar deze is (nog) zeer beperkt toepasbaar. Google komt bijvoorbeeld met een converter die 'Swiffy' heet, Adobe komt zelf met 'Wallaby' en er is 'Smokescreen', open source software die hetzelfde moet doen. Al deze programma's verkeren in een experimentele fase en werken alleen bij zeer eenvoudige flash animatie als banners en dergelijke. Zelfs als het uiteindelijk mogelijk wordt om een dergelijke conversie te maken, dan moet er naar alle waarschijnlijkheid over niet al te lange tijd opnieuw een andere conversie gemaakt worden. Een vergelijkbare huidige ontwikkeling is het toenemende gebruik van WebGL. Door deze open standaard wordt het mogelijk de grafische (video)kaart van een computer te benutten voor driedimensionale content die binnen een browser wordt afgespeeld. Dit betekent dat complexere drie dimensionale werelden kunnen worden weergegeven, mits een geschikte grafische kaart onderdeel is van de hardware configuratie van de computer. Een voordeel van deze methode is dat de documentaire op de meest recente 'spelers' (computers) is te bekijken. Daardoor behoort ook ontsluiting op het internet tot de mogelijkheden. Een nadeel is dat de technische mogelijkheden nogal achterblijven en dat het bovendien bijna onmogelijk is om hiervoor een standaard te bedenken nu (interactieve) mediateksten zo divers zijn. Dit zal in de praktijk waarschijnlijk een zeer kostbare en arbeidsintensieve methode zijn. Een bijkomend probleem is dat door migratie vaak bepaalde visuele kwaliteiten of functionaliteiten deels verloren gaan. Elke productie zal individueel gecontroleerd moeten worden om te zien of de functionaliteit niet is aangetast.

Hoewel het migreren van een eenvoudig bestandstype niet heel ingewikkeld is zijn er zoveel bestandstypen in de omloop (naar schatting ruim 6000<sup>15</sup>) dat er een bijna even grote hoeveelheid aan bestands-conversie programma's nodig is. Daarnaast hebben sommige van deze bestandstype zodanig nauwe links met de hardware configuratie waarbinnen ze werken, dat een grondige controle nodig is om vast te stellen of de geconverteerde bestanden nog naar behoren werken na conversie. Baker en Anderson van POCOS, (Preservation of Complex Objects), een driedelig symposium in het Verenigd Koninkrijk, stellen vast dat: "migration is not a viable option particularly in an institutional context" (16).

#### **5.4 DOCUMENTATIE**

Hoewel conversie naar een audio-visuele representatie in eerste instantie klinkt als een zwakgebod, waarbij veel van de oorspronkelijke productie verloren gaat, is het zeker het overwegen waard, al was het alleen al vanwege de genoemde problemen met bovenstaande mogelijkheden. Opnieuw speelt de eerder beschreven discussie op de achtergrond met welk doel archivering plaatsvindt: willen we eenvoudigweg artefacten opslaan die dan in de toekomst

---

<sup>15</sup> Bron: POCOS Vol.1 p.16

geïnterpreteerd moeten worden? Of moeten zaken op zo'n manier worden vastgelegd dat ze ons zoveel mogelijk vertellen over de tijd waarin ze zijn ontstaan en circuleerden? Het converteren naar een audio/visuele representatie voldoet vooral aan de eisen die vanuit het erfgoed mandaat worden gesteld. Er is namelijk veel context informatie voor handen, bijvoorbeeld over de wijze van gebruik. Vanuit het oogpunt van hergebruik en her distributie is dit de minst waarschijnlijke methode.

Martijn de Waal ziet documenteren als een reële mogelijkheid en ook uit het onderzoek van Het Virtueel Platform naar born digital kunstwerken blijkt dat een verschuiving van archiveren naar documenteren kan plaatsvinden: "Steeds vaker echter is het proces van de productie of presentatie integraal onderdeel van het werk. Volgens sommigen is een documentaire een ideale manier om born-digital kunstwerken vast te leggen in een dynamische vorm (p. 50). " Hieruit volgt de aanbeveling: "In een vervolgonderzoek kan worden toegewerkt naar een documentatiemethode voor born-digital kunstwerken als één van de mogelijke conserveringsmethoden dan wel als ondersteuning van andere conserveringsstrategieën (p. 62). " Praktisch gezien zijn er wel een aantal problemen. De kosten, financieel en qua tijdsinvestering zijn substantieel. Een aantal van de documentatie activiteiten vragen ook een bepaald productie proces waarvoor iemand zich verantwoordelijk moet stellen. Is dat iets wat een archief op zich kan en wil nemen? Ook juridisch gezien moet er bekeken worden onder welke omstandigheden en voorwaarden een productie op deze manier vastgelegd mag worden.

- Screenshots en beschrijving: dit is een zeer basale manier van documenteren. Wel bestaat er de gelegenheid om in de beschrijving te linken naar andere, soortgelijke producties of context informatie die van belang is om de productie in een historisch kader te plaatsen.

- Walkthrough
  - o Met gebruiker in beeld

In feite maak je een film van hoe mensen er nu mee werken en wordt dat dus ook bewaard. Wellicht dat je hiermee voor de toekomst zelfs meer van het heden overdraagt dan wanneer je het artefact an sich bewaart.

- o Met voice over van maker (directors navigations)

Het is bij een film mogelijk een verbaal aspect toe te voegen, bijvoorbeeld in de vorm van een directors navigations. Dit betekent dat er informatie aan toegevoegd kan worden over de aanleiding voor het maken van het product, de manier waarop het gemaakt is, het ideale pad door de interactieve omgeving dat de maker voor ogen had, etc.

## **5.5 'HIBERNATION'**

Deze term komt uit het verslag van POCOS. Wanneer zij het hebben over de conservering van software stellen ze dat ervoor gekozen kan worden om de software niet operationeel te ondersteunen, maar uitsluitend de code op te slaan. Voor deze methode kan gekozen worden op het moment dat software niet meer gebruikt wordt, maar deze wel in de toekomst ter beschikking moet zijn. Meta-data en verdere documentatie zijn noodzakelijk. Er zijn bij deze methode ook momenten nodig waarop getest wordt of de software nog vindbaar en toegankelijk

zou zijn mocht daartoe besloten worden.

## 5.5 CONCLUSIE

De diversiteit van gebruikte technologische constellaties is enorm en deze zal naar verwachting alleen maar toenemen. Maar de vragen die zich voordoen rondom de opslag van het 'origineel' zijn niet nieuw. De discussie die bijvoorbeeld is gevoerd rondom de archivering van bijvoorbeeld celluloid filmbanden na digitalisering vertoont parallellen met de discussie die zich hier afspeelt. De zogenaamde auratische waarde van het oorspronkelijke object is daarin deels doorslaggevend geweest. Waar mogelijk zijn de oorspronkelijke filmbanden dus bewaard gebleven naast de, makkelijker toegankelijke (digitale) representatie. Een soortgelijk debat moet gehouden worden over de waarde van het in stand houden van de oorspronkelijke gebruikerservaring bij conservering.

Het is noodzakelijk om meer onderzoek te doen naar de financiële en juridische van elk van de genoemde methoden. De voordelen van documentatie (in de zin van conversie naar een audio-visuele representatie) zijn evident. In combinatie met hibernation is ook de mogelijkheid tot hergebruik van (onderdelen van) de productie redelijk veilig gesteld, hoewel de toegankelijkheid te wensen overlaat. Emulatie lijkt de beste optie om de oorspronkelijke gebruikerservaring en functionaliteit van een productie in stand te houden, zij het dat links met externe databases vroeg of laat verloren gaan.

Vanuit beleidsmatig oogpunt verdient het aanbeveling om te onderzoeken of een combinatie van archiveringsvormen niet het best past bij de hier besproken producties. Gezien de diversiteit van deze producties kan ook gekeken worden naar op maat archiveren, waarbij per productie wordt gekeken wat er mogelijk is. De wijze van conservering kan ook aangepast worden op de waarde van een bepaalde productie. Een aantal zeer kwalitatieve, baanbrekende producties kunnen wellicht functionerend gearhiveerd worden, waar anderen uitsluitend gedocumenteerd worden. Op dit moment is de finale oplossing nog niet voor handen, "iets is beter dan niets" is in sommige gevallen dan ook het devies.

*Het verdient aanbeveling om te onderzoeken of een combinatie van archiveringsvormen niet het best past bij de hier besproken producties*



### *Conclusies en aanbevelingen*

#### **INLEIDING**

Wat duidelijk is geworden in voorgaande hoofdstukken is dat om de vraag te beantwoorden hoe Beeld en Geluid kan inspelen op de ontwikkelingen van de documentaire op het internet, een grote verscheidenheid aan invalshoeken overwogen moet worden. Het complexe netwerk aan factoren en actoren leent zich niet voor een bespreking van deelonderwerpen in isolatie van elkaar. Ze zijn nauw met elkaar verweven en moeten in relatie tot elkaar beschouwd worden. Er zijn een aantal aanbevelingen de revue gepasseerd die Beeld en Geluid kunnen helpen bij haar positionering in dit veld. Deze hebben vaak niet uitsluitend betrekking op de ontwikkelingen rondom de documentaire, maar ook op andere ontwikkelingen in het digitale en online medialandschap.

#### **6.1 BELEIDSMATIG**

Er wordt gediscussieerd over het collectiebeleid en het komt over als een redelijk flexibel gegeven dat steeds kan worden aangepast naarmate het medialandschap daarom vraagt. Het wordt mij echter niet duidelijk of er binnen de organisatie ook discussie wordt gevoerd over de meer fundamentele aannames die ten grondslag liggen aan het huidige beleid: het hanteren van de landsgrens als afbakening voor conservering; de bestaande focus op 'high culture' en professionele productie tegenover amateur productie en gebruik; en de huidige hoeveelheid materiaal die wordt gearcheveerd tegenover een kleinere hoeveelheid die beter gedocumenteerd wordt. Deze afwegingen kunnen in het digitale tijdperk niet zonder meer op dezelfde manier beantwoord worden als voorheen. De vraag is of Beeld en Geluid haar eigen positie kritisch durft te bevragen of dat veranderende politieke en economische omstandigheden de enige redenen zijn om deze vragen opnieuw te stellen.

Er is in het huidige beleid ruimte en aandacht voor digitale content. De implicaties van het conserveren van digitale content zijn echter verstrekkender dan vanuit het huidige beleid blijkt. Er ontbreken op dit moment richtlijnen voor de wijze waarop archivering moet plaatsvinden wanneer objecten zo complex zijn als veel van de online documentaires waarover hier gesproken wordt. Het is bijvoorbeeld onduidelijk wanneer een digitaal object goed is gearcheveerd en hoe dat zich verhoudt tot het doel waarmee dat is gedaan (voor hergebruik of als cultureel erfgoed). Positief zijn de initiatieven op het gebied van de internetvideo en de pilot met het opslaan van websites. Het is noodzakelijk dit soort experimenten aan te gaan, allereerst om zo min mogelijk waardevolle materialen verloren te laten gaan, maar ook omdat in die experimenten de mogelijkheden en onmogelijkheden het duidelijkst aan het licht komen. Een voorgestelde pilot met twee interactieve producties liep tegen beleidsmatige beperkingen aan, namelijk dat Beeld en Geluid zich niet de rol toebedeelt van het blijvend hosten van dergelijke producties, en technologische beperkingen. De huidige software configuratie van de catalogus biedt geen mogelijkheden voor interactieve producties.

## **6.2 SAMENWERKING**

Als iets duidelijk wordt is dat samenwerking onontbeerlijk is. De kwantiteit aan geproduceerd materiaal neemt zo exponentieel toe dat zoveel mogelijk standaardisering gezocht moet worden in de acquisitie van materiaal. Op dit moment is dat goed geregeld voor op televisie uitgezonden producties, maar waar het internet de voornaamste distributiebron wordt grijpt men terug op handmatige acquisitie en archivering. Dit is zeer arbeids- en kapitaalintensief. In hoofdstuk vier van dit onderzoek is gesuggereerd om al vanaf de financiering van producties te proberen een gestandaardiseerde aanlevering tot stand te brengen. Bij de grote publieke fondsen is de bereidheid om hieraan mee te werken maar het initiatief ligt wel bij Beeld en Geluid om de structuren aan te dragen die eenvoudige aanlevering mogelijk maken. Ook festivals kunnen, vanuit hun centrale positie, een rol spelen bij de aanlevering van belangrijke producties. Bij het IDFA is bijvoorbeeld ook de bereidheid te ondersteunen bij het documenteren van producties wanneer andere methoden van opslag niet mogelijk zijn.

Op het niveau van productie is samenwerking moeilijk te realiseren. Het vereist dat Beeld en Geluid een toepassing bedenkt die een prikkel biedt aan producenten om hun materiaal te verstrekken aan Beeld en Geluid. Dit kan de vorm aannemen van file hosting, digitale (her) distributie aan festivals via FTP-servers en diensten voor het hergebruik van materiaal. Aan deze zaken bestaat behoefte bij de producenten, wel moet onderzocht worden of de kosten en baten voor beide partijen acceptabel zijn.

Niet alleen op het vlak van acquisitie is samenwerking van het grootste belang, ook bij het zoeken naar technologische oplossingen voor de langdurige conservering van digitale artefacten zijn er veel nationale en internationale partijen die belangrijke bijdragen leveren. Het soort problematiek vertoont overlap met de archivering van interactieve kunst (waar onder andere het NIMk en het Virtueel Platform zich mee bezig houden), met de archivering van videogames (wat in het Verenigd Koninkrijk wordt uitgevoerd door de British Library), en de archivering van websites (in Nederland goeddeels uitgevoerd door de Koninklijke Bibliotheek, alhoewel daarbij sites met veel audio-visuele content achterwege worden gehouden). Het op elkaar afstemmen van beleid met andere Nederlandse archieven is belangrijk om te zorgen dat er geen werk dubbel wordt gedaan maar ook dat er geen belangrijke collecties verloren gaan.

Er wordt veel onderzoek gedaan op het gebied van de conservering van digitale objecten. De afdeling R&D van Beeld en Geluid is goed op de hoogte van wat er zich afspeelt. Wel zijn ze afhankelijk van beleidsmatige keuzes voordat ze ook daadwerkelijk zaken kunnen testen in de vorm van pilots en onderzoek.

## **6.3 SUGGESTIES VOOR VERDER ONDERZOEK**

Dit onderzoek is een eerste oriëntatie op het onderwerp van de online documentaire. Als zodanig is het exploratief van aard en zeker niet uitputtend. Een aantal zaken waarnaar verder onderzoek vereist is zijn de revue al gepasseerd. Er is bijvoorbeeld weinig bekend over de precieze behoeften van makers en producenten als het aankomt op de archivering van hun producties. Onder welke voorwaarden zouden zij hun werk rechtstreeks aan Beeld en Geluid willen leveren?



Ook zou er een media-archeologisch onderzoek gedaan kunnen worden naar de manier waarop interactie aanwezig was in oudere mediavormen (denk aan theater) om vervolgens te analyseren welke bronnen historici gebruiken om over dergelijke vormen te schrijven. Er komt dan meer zicht op wat de belangrijke bronnen voor historisch onderzoek zijn gebleken in het verleden en welke zaken we dus nu moeten proberen veilig te stellen.

Een andere vrij concrete suggestie voor verder onderzoek is het opstellen van een checklist naar aanleiding waarvan men kan vaststellen of een digitale, interactieve productie goed is gearchiveerd. Op basis daarvan kan bekeken worden welke van de hier genoemde technologische oplossingen, of welke combinatie daarvan, het best aansluit bij de opgestelde eisen.

Wat tijdens dit onderzoek ook duidelijk is geworden is dat de hier besproken technologische oplossingen in veel andere organisaties, zowel nationaal als internationaal, ook spelen. Het is belangrijk om in kaart te brengen welke keuzes andere organisaties daarin maken en welke software-oplossingen al ontwikkeld zijn of worden.



## LITERATUUR

Aarseth, Espen. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: John Hopkins University Press, 1997.

Baker, Drew and David Anderson. "Laying a Trail of Breadcrumbs – Preparing the Path for Preservation." *The Preservation of Complex Objects. Volume 1: Visualisations and Simulation*. Eds. Janet Delve, David Anderson, Milena Dobрева, Drew Baker, Clive Billenness, Leo Konstantelos. 15-23 (2012).

Bazin, Andre. "The Ontology of the Photographic Image." (1945) *Film Quarterly*, 13:4 (1960), 4-9.

Eitzen, Dirk. "When Is a Documentary?: Documentary as a Mode of Reception." *Cinema Journal* 35, no. 1 (1995)

Gaudenzi, Sandra. "Interactive Documentary: towards an aesthetic of the multiple" werktitel van een ongepubliceerd promotie onderzoek. Geraadpleegd op 29/3/2012 op [www.interactivedocumentary.net](http://www.interactivedocumentary.net)

Jenkins, Henry. *Convergence culture: where old and new media collide*. New York University: New York, 2006.

Lenoir, Tim. "Haptic Vision: Computation, Media, and Embodiment in Mark Hansen's *New Phenomenology*." In *New Philosophy for New Media*. Mark Hansen. London: MIT Press, 2006. xiii-xxviii

Lister, Martin, Jon Dovey, Seth Giddings, Iain Grant and Kieran Kelly. *New Media: A Critical Introduction*. New York: Routledge, 2009.

Mackenzie Owen, John. "Preserving the digital heritage: roles and responsibilities for heritage repositories." in: *Preserving the digital heritage* Red: Yola de Lusenet, Vincent Wintermans. 2007 Netherlands National Commission for UNESCO, Amsterdam.

Malssen, Kara Van. *Planning Beyond Digitization: Digital Preservation of Audiovisual Collections*. In *Zorgen Voor Onzichtbare Assets*, red. Annemieke de Jong. Instituut voor Beeld en Geluid, 2011. 70-91

Meerbeek, Phillipe van. "De toekomst van de documentaire: Don't Look Back." In: *609 cultuur en media*, november 2011, 4-6.

Nichols, Bill. "Getting to Know You...": Knowledge, Power, and the Body" In *Theorizing*

Documentary, ed. Michael Renov, 1-11. London: Routledge, 1993.

Odin, Roger and Jean-Charles Lyant. "Film Documentaire Lecture documentarisante." In *Cinémas et Réalités*, ed. Roger Odin, Saint-Etienne: Cierrec, 1984.

Olivieri, Domitilla. *Haunted by Reality: Towards a Feminist Study of Documentary Film*. Promotional thesis as presented to the committee on 10 february 2012.

Renov, Michael. "Introduction: The Truth About Non-Fiction." In *Theorizing Documentary*, ed. Michael Renov, London: Routledge, 1993.

Searle, John R. "The Logical Status of Fictional Discourse." *New Literary History* 6, no. 2 (1975).

De Waal, Martijn. "Interactieve documentaires: De Hand van de Maker." In: *609 cultuur en media*, november 2011, 8-12.

Winston, Brian. "The Documentary Film as Scientific Inscription." In *Theorizing Documentary*, ed. Michael Renov, London: Routledge, 1993.

### *Voorbeelden van online documentaires*

#### 1. SECOND SCREEN

##### Websites/fora

*Voorbeeld 1:* The Sunny Side of Sex (VPRO, 2011) <http://www.theimportanceofbeingsexy.com>

Na het succes van haar programma Beperkt Houdbaar (Sunny Bergman, 2007) werd de website <http://www.beperkthoudbaar.info> in het leven geroepen. Deze site is inmiddels opgeheven. De nieuwe vierdelige documentaireserie van Sunny Bergman, The Sunny Side of Sex, kent een eigen website. De illustraties doen denken aan een pornowebsite zonder expliciet te worden. Er worden verhalen verteld door echte mensen. Er zijn bijvoorbeeld korte interviews te zien van vrouwen die vertellen over hun seksuele leven. De doelstelling van de site wordt als volgt geformuleerd: "De website fungeert als kanaal waar de serie en film op te zien zijn, en toont informatie die aan de serie en film ten grondslag liggen, maar andersom genereert de site ook belangrijke inspiratie/informatie voor wellicht nog komende onderdelen."

*Voorbeeld 2:* Beagle: in het kielzog van Darwin (VPRO, 2009, 2010) <http://beagle.vpro.nl/>  
Naast de 35 afleveringen tellende serie op televisie vormt de website een database van nieuws, foto's, video en audio fragmenten. Ook is er een kaart waarop de hele reis te zien is. Daarbinnen kan de bezoeker klikken op foto's, tweets, wetenschappelijke feiten, enzovoorts. Wat beide voorbeelden illustreren is dat een site of forum vooral ontwikkeld wordt voor seriële producties.

##### Mobiele telefoon

Soldier Brother (NFB en Arte, 2011) <http://soldierbrother.nfb.ca/>

Een voorbeeld van de manier waarop het gebruik van een mobiele telefoon wordt uitgewerkt is de interactieve documentaire van Kaitlin Jones Soldier Brother. In deze documentaire vertelt Kaitlin Jones naar aanleiding van objecten die iets met haar broer te maken over het opgroeien met diezelfde broer die op dat moment op militaire missie is in Afghanistan. Op hetzelfde moment wordt op het scherm het constante sms-verkeer tussen broer en zus getoond. Tot slot verschijnt ook halverwege de documentaire de vraag op het scherm of je je mobiele telefoonnummer wilt achterlaten zodat 'Kaitlin' je kan sms-en. Hierdoor kan een deel van het verhaal zich verplaatsen naar de mobiele telefoon.

##### Tablets

The NFB Test Tube with David Suzuki (NFB, 2010)

<http://itunes.apple.com/ca/app/the-nfb-test-tube-david-suzuki/id392342606?mt=8>

David Suzuki is een populaire wetenschapper in Canada. In de Test Tube, die overigens zowel via webbrowser als als app te bekijken is, legt hij de voedsel crisis uit door een vergelijking te maken met de exponentiële toename van bacteriën. Aan het begin beantwoordt de kijker

de vraag wat hij of zij zou doen als je nog één extra minuut te besteden had. Terwijl Suzuki vertelt stroomt het scherm langzaam vol met twitter berichten die dezelfde termen bevatten als het antwoord van de kijker op de beginvraag. De Test Tube is gekoppeld aan een documentaire over Suzuki die in 2010 in Canada in theaters te zien was.

## **2. MULTI-DISCIPLINAIR**

*Voorbeeld 1:* Collapsus (Submarine, 2010) <http://www.collapsus.com>

Collapsus is een productie van de Nederlandse producent Submarine over de energie crisis waarin de wereld zich bevindt. Het combineert een fictionele verhaallijn, met fictionele nieuwsberichten en een game. De kijker kan tussen deze onderdelen switchen wanneer hij of zij dat wil. Collapsus hanteert documentaire elementen, maar speelt zich af in de toekomst en kan dus formeel gezien alleen fictie zijn.

*Voorbeeld 2:* Insitu (Arte, 2011) <http://insitu.arte.tv/>

In deze productie van het Duits-Franse Arte wordt door diverse kunstenaars, filosofen en architecten geëxperimenteerd met de stedelijke ruimte. Diverse kunstvormen zijn dan ook prominent aanwezig, niet alleen als object, maar ook als vorm van de documentaire zelf. Er wordt gebruik gemaakt van onder andere dans, muziek en poëzie.

## **3. INTERACTIEF**

Hypertekstuele navigatie

*Voorbeeld 1:* Welcome to Pinepoint (NFB, 2010) <http://pinepoint.nfb.ca/>

In deze interactieve documentaire bestaat de hypertekstuele navigatie allereerst uit de mogelijkheid om via een dropdown menu te springen naar een ander hoofdstuk. Een ander interactief element bestaat uit de manier waarop de kijker door fotoboeken kan 'bladeren'. De documentaire is een soort koffietafelboek remediatie. De handelingen die de gebruiker uitvoert zijn niet noodzakelijk voor het volgen van het overkoepelende narratief. De interactiviteit bij Welcome to Pinepoint leidt dan ook vooral tot een kijkervaring die varieert in lengte en hoeveelheid details. Er is niet zozeer variatie in het verloop van het narratief.

*Voorbeeld 2:* Thanatorama, (Upian, 2007) <http://www.thanatorama.com>

Een documentaire die gaat over wat er gebeurt nadat je dood bent, van de dragers, tot de kerk, begraafplaats en/of het crematorium. Het is een relatief vroeg voorbeeld van een interactieve webdocumentaire waarin de kijker door het verhaal navigeert, geleid door zijn of haar nieuwsgierigheid. De vragen die worden gesteld zijn te beantwoorden door ja of nee. Door te klikken op een van deze basale keuzes wordt een volgend onderdeel van het verhaal geactiveerd. Er is in de linkerbovenhoek een directe link naar een hoofdstukindeling. Daar is de boomstructuur te zien met daarin de verschillende te volgen trajecten door het verhaal. Er kan hier ook direct gesprongen worden naar een ander hoofdstuk.

Immersieve navigatie

*Voorbeeld 1:* One Millionth Tower (NFB, 2011) <http://highrise.nfb.ca/>

Dit vooruitstrevende documentaire project maakt gebruik van WebGL, een technologie waarmee door hardware geaccelereerde 3D beelden binnen een webbrowser beschikbaar zijn (hierover later meer). De virtuele omgeving waardoor de gebruiker navigeert is driedimensionaal en vergeven van aanklikbare elementen waardoor filmpjes starten, foto's vertoond worden en animaties beginnen.

*Voorbeeld 2: Bear 71 (2011) NFB* <http://bear71.nfb.ca/>

Bear 71 is een van de meest recente toevoegingen aan het online, interactieve kanaal van de Canadese Film Bond (NFB). Na een korte introductiefilm belandt de kijker in een driedimensionaal, abstract vormgegeven weergave van een natuurpark. Door middel van de muiscursor kan vervolgens een avatar door dit landschap navigeren. Her en der verspreidt zijn er mogelijkheden om beelden van observatiecamera's te zien, ook is te zien waar verschillende wilde dieren zich bevinden in het park. Simultaan aan dit navigeren van de kijker is er in voice over een lineaire verhaallijn te beluisteren. Zo nu en dan wordt de navigatie-ervaring onderbroken door de instart van een filmpje dat bijdraagt aan het overkoepelende narratief.

Registrational activity

Now Take a Bow (NTR, 2010) <http://nowtakeabow.nl/>

Now Take a Bow is een project ter ere van het tienjarig bestaan van NTR Kort!. De kijker kan een onderdeel toevoegen aan het bestaande filmpje middels een webcam. De instructies komen van een regisseur die zegt wat de kijker (ongeveer) moet doen. Het resultaat is een film met veel kaders binnen een enkel scherm, waarbinnen gebruikers dansen, lachen, huilen, enzovoorts.

#### **4. GENETWERKT**

Social media

*Voorbeeld 1: We Feel Fine (2007)* <http://wefeelfine.org/>

Dit is een van de vroegere experimenten met realtime data visualisatie. Er wordt gebruik gemaakt van data van blogs om inzicht te geven in het gevoel van bloggers wereldwijd. Er kan een selectie worden gemaakt op basis van gevoel, leeftijd, geslacht of locatie of een combinatie van die criteria. Het valt niet zo zeer als documentaire te kwalificeren hoewel het natuurlijk wel documenterend te werk gaat.

*Voorbeeld 2: Goa Hippy Tribe (SBS, 2011)* <http://www.sbs.com.au/goahippytribe/>

Zoals in de hierboven beschreven productie van de NFB kan data van sociale netwerken zoals status updates geïntegreerd worden in producties. Een meer basale manier waarop producties gekoppeld worden met social media is te vinden bij de online documentaire Goa Hippy Tribe. De kijker kan hier inloggen via zijn of haar Facebook account en geeft daarbij toestemming aan de documentaire om status updates, notities, foto's en video toe te voegen aan zijn of haar profiel.





#### **INTRODUCTION**

The Dutch Institute for Sound and Vision, as a cultural heritage institution, is faced with numerous challenges in the rapidly changing digital age. The Dutch documentary is an internationally acclaimed tradition that has proven to be of great value for historical research and re-use. For this reason documentaries are a most-valued part of the collection of the institute. As documentary makers begin to use the Internet as a distribution method and explore the new possibilities that become available, new approaches to acquisition, preservation and disclosure are required. This study aims to address the current status of the documentary and determine for now and in the near future, what the challenges are and how these can be addressed by the Institute for Sound and Vision.

The research was mainly performed through the description and analysis of new documentaries, and interviews with different participants in the financing, production and distribution of these artefacts. I also took note of different international initiatives that concern the long term preservation of interactive art, websites, games and software.

#### **CHAPTER 1: CURRENT SELECTION CRITERIA AND ONLINE DOCUMENTARIES**

The selection criteria that are currently being used are based on the preservation of traditional and linear forms of audio-visual material. These need to be judged on their merit as a selection tool for upcoming media forms. Most importantly attention must be paid so that selection criteria do not become absolute rules. A great degree of flexibility is necessary if one is to anticipate to the wide variety of media expressions that are produced in contemporary society. Already experimental productions are lost due to a lack of institutional flexibility and gaps in policy. It is with good reason that Sound and Vision aims at the preservation of born digital material because there is little care for artefacts on a decentralised network like the Internet. Manual and custom acquisition will take a more prominent place as the production and distribution becomes dispersed across a wide range of websites and portals. Also the incidental coverage level through sampling will become more important as the quantities increase.

At the root of archiving practice lies a strong sense of national identity. For decades this has served as a useful and common sense boundary for the selection of materials. The Internet hardly allows for such a distinction based on national borders. International co-production becomes a more and more common *modus operandi*, and subject matter is often spread across different countries. A radically different approach is suggested by John MacKenzie Owen, who proposes to take the use of audio-visual material, regardless of their nation of origin, as the most important selection criterion. He also suggests to focus more on nonprofessional productions, because they form the digital fabric of society. Mackenzie Owen also thinks it might be necessary to consider conserving less material, and instead to invest in in-depth descriptions of context, use and importance. A final suggestion he makes is to seek collaboration with private parties such as Google or Microsoft to facilitate the disclosure of

conserved materials (Mackenzie Owen, 2007). Admittedly, these are radical suggestions that are difficult to apply in the present paradigm. However they do stimulate a debate that will have to be held at some point in the next few decades.

The collection of Internet videos can be expanded to incorporate short, linear forms of documentary. The innovative documentaries that make use of the networked and digital nature of the Internet are less likely to find their way into the archives, because they are in no way present in the current collection and selection policy.

## **CHAPTER 2: ONLINE DOCUMENTARIES - DEFINITIONS**

There are three dominant approaches to the definition of a documentary. Each of these approaches undergoes a small but important transformation in the digital era.

First, the ontological qualities of photography and film have often served as a defining characteristic of the documentary. The photograph as a direct in-print of light is considered proof of that which is shown: there is an indexical relation between photograph and the photographed world. The documentary gained an aura of objectivity, the camera is described as a witness. This has always been a problematic stance, since whatever takes place in front of the camera can also be a fictional construction. It also lacks as a concept to explain for documentaries that use photographic image in more symbolic ways to make reference to abstract realities, such as psychological, social and future realities. Another approach to defining a documentary is to look at the intention of the author. If the author makes a serious assertion the resulting text can be considered a documentary. However, we often do not have access to the intention of the maker, or they might eschew their intentions. Yet, we still perceive something as a documentary. This then is a final approach where the reception is put at the core of what a documentary is. When an audience asks the question: "might it be lying?", we can safely assume that it is a documentary they are watching. It becomes clear though that fiction and documentary can be enmeshed in each other.

Now, with the arrival of digital image, indexicality is a stylistic choice and not a necessary tool. The digital image is a dynamic flow rather than a static entity, which is precisely the reason why it supports interactivity so well. In interactive documentaries viewers become users and the relationship between text, author and reader becomes highly dynamic. As a result there is no more end product which of course has great implications for preservation.

It is important to think through what a documentary is, but it should not lead to indecision in the preservation process. The documentary in the past has proven to be a dynamic genre and will continue to evolve in the future.

## **CHAPTER 3: ONLINE DOCUMENTARIES - CHARACTERISTICS**

Convergence and fragmentation are two paradoxical but simultaneous trends in the present media landscape. Fragmentation refers to the way in which a story or production comes with a range of different media expressions such as a website, game, applications, but also non-digital items such as toys, magazines and boardgames. This is a dominant strategy in fiction series and films, but can also be found to some extent with documentaries. It is the dominant approach in

the Dutch setting where public broadcasters are limited in their online activities, these have to be linked to productions for television at all times.

In countries like Canada and France there is more freedom to explore the possibilities of online only content by way of experiment, regardless of how these link with more traditional media expressions. This approach can be classified as convergence, where multiple media forms come together in a single device such as a computer, smartphone or tablet computer. When these devices are used in real time, 'live', with television broadcast they are called 'second screens'. It appeals to the upcoming cultural practice of people dividing their attention between multiple screens, they must thus be addressed via those screens. Apart from the online presence in real time, there is a continuous presence through websites and forums. These all in part contribute to the experience of the viewer. The possibilities of text messaging and augmented reality have also been found in documentary-like productions. Tablet computers are a burgeoning industry that might very well establish the interactive documentary as a cultural practice because they support both an individual lean-back media experience and the active, bodily engagement with the things shown.

Interactivity takes multiple forms (immersive, hypertextual and participatory) but in each case it shows that the author becomes more a facilitator and monitor of interactive processes than the creator of a final product. It also shows that the essence of what a production is shifts from a static, isolated artefact to complex social and technological processes.

This is further illustrated by the way in which online documentaries make use of all sorts of links with online, dynamic databases. These links can be activated in numerous ways, for example by scanning a bar code or QR-code, or by logging in to a social network and making your profile data available to the documentary.

A final characteristic is the multi-disciplinary nature of new forms of documentary. Where formerly documentaries would take other art forms as their object, now they are integrated into the very form of the documentary. Examples of other disciplines integrated in documentaries are dance, poetry, animation and photography. It is these mixed forms that are particularly appreciated at festivals and by critics.

Documentary makers today, more than ever, have a great variety of forms to their disposal. The consequences for the long term preservation is that flexible systems are needed that can cope with this diversity. We also have to conclude that these type of documentaries are essentially relational objects that do not function in isolation of their network-surroundings. In conserving these forms this must be taken into account.

#### **CHAPTER 4: OPTIONS FOR ACQUISITION**

There are three moments in the process of production that can function as an entry point for Sound and Image to gain access to new productions: financing, production and distribution.

There is an enormous variety of financing options. The situation in The Netherlands at the moment when it comes to the public funding of new, online forms of documentaries is quite complex. The two main public funds for film production have budgets available for e-culture

but for a number of reasons these budgets are not used to their full potential. First, the Mediafund is limited in their mandate to financing productions of public broadcasters. Dutch public broadcasters withdraw from the Internet, because they are suffering from governmental cuts and limitations on their online presence. The government sees a lot of online activities from public broadcasters as unfair competition for commercial enterprises. Therefore all online activities must be immediately linked to productions for radio or television. Second, for some reason Dutch production companies and makers seem hesitant to experiment with these new forms. Where the public funds are, or become, involved with the financing of online forms of documentaries they are very interested in co-operation with Sound and Vision. Thus they also allow for the easiest, most standardized form of acquisition.

Further sources for the financing of online documentaries is often a combination of funding by privately held funds, such as the SNS Reaal fund, VSB fund, or GasTerra, funding by foundations and clubs, through crowdfunding and makers' own resources. The number of crowdfunding organisations in The Netherlands is very limited, so these are another possible point of entry for Sound and Image to acquire materials for their collection.

Among production companies there is still only a limited amount of activity on the Internet. The exception is Submarine, a in part publicly funded production company whose mandate it is to experiment for commercial enterprises to be inspired with the possibilities presented. These type of production companies are open to co-operation but are more concerned with the possibilities for reuse and re-distribution of productions. Sound and Image could explore the possibilities to offer their services in return for guaranteed delivery of new productions to the archives.

At the time when online documentaries are already distributed online, acquisition can only take place manually. This procedure is very labour intensive and therefore costly. On video portals such as YouTube and Vimeo labels, categories, channels and descriptions are not accurate enough to filter out the relevant videos in a few simple actions. Use can be made of festivals' expertise in the selection of material for contests. Doclab and the Dutch Online Film Festival have the network, resources and expertise to select the most important online contributions.

## **CHAPTER 5: OPTIONS FOR PRESERVATION**

Five approaches to the longterm preservation of internet documentaries (and other 'interactives') are described in this chapter and judged on their merits.

### *Technological preservation*

This method of preservation is concerned with the preservation of the original hard- and software configuration in which a production was originally launched. It includes the storage and maintenance of technological objects and machines. The advantage is that the original viewer experience is preserved. The downsides of this method are so numerous that it is hardly feasible. Consider the enormous quantity of technological objects that would have to be preserved, the expertise that would be required to keep these machines working and the

inability to make the archives available off-side.

### *Emulation*

Emulation is a software solution. Emulation software simulates a certain software configuration so that the production can be shown on a different, mostly newer device. There are a number of advantages to this method. Off-side disclosure is a possibility if the emulation software runs on the prevalent computers of the time. Another positive is that this method, when done properly, avoids the complexities of dealing with different file formats. Two projects are worth mentioning: the EC KEEP project<sup>#</sup> and the similar EC Planets project<sup>#</sup>. They both aim at developing emulation software that will enable archives to make their material available off-side. The development of emulation software demands a certain expertise and is also quite expensive. A further problem is that emulation software itself needs to be upgraded according to what the prevalent hardware configuration is. Finally, emulation takes as its starting point the idea that the current hardware paradigm that is more or less based on the personal computer will prevail in the following decades.

### *Migration*

In this method production are converted to other, more recent file-types. At present this can be illustrated by the anticipated disappearance of flash as a standard for interactive elements in websites. It is expected that it will be completely replaced by HTML5 over the next few years. Flash will then no longer operate on standard computers. Migration, more easily than emulation, guarantees functionality on recent computers and hardware configurations. Off-side accessibility is very convenient for regular users and does not require further software installation. The downsides are that in migration certain functional or visual qualities of productions are altered and that each production needs to be checked manually for functionality. A further problem is that there is an enormous quantity of file-types circulating (about 6000), which each require specific file-conversion procedures. These file-types are often closely linked to the specific hardware configuration in which they function and are not always playable on newer configurations. We must conclude that migration is hardly a viable option for the preservation of interactive audio-visual materials.

### *Documentation*

From a cultural heritage perspective documentation might be a very good option because it allows us to add context information to the production that would otherwise be lost. Also, there are no concerns about the functionality of the product since that is not what is aimed for. Documentation can take several forms. In its most basic form it can consist of screenshots and descriptions. More advanced options are to make a walk-through, either of a user engaging the production or with a voice over of the maker of a production explaining how it works.

### *Hibernation*

Hibernation, finally, is a method of preservation by which the software is stored but it is not

operational. The original source-code is kept and meta-data must be added to make sure information is available about what this particular production contained. Also, regular evaluation moments are necessary to make sure the software can be retrieved and made accessible. Reuse and re-distribution would require a great investment of time and financial means. Also, it is not possible to judge whether in a few decades time these productions can still be retrieved and re-configured.

What is important is to again consider the why-question of preservation. What is the added value from a cultural heritage perspective of being able to access to 'original' product? Also, more research is required into the legal and financial implications of these forms of preservation. Due to the great variety of options makers have at their disposal, the customized application and combination of the here mentioned methods is a likely outcome.

## **CHAPTER 6: CONCLUSIONS AND RECOMMENDATIONS**

What has become clear through the research performed is that to grasp the developments taking place in the field of online documentaries, a great variety of perspectives is required. The technological, artistic, economical, political and organisational are intimately linked and cannot be considered in isolation of each other. The recommendations are here summarized in three areas: the policy of Sound and Vision, suggestions for cooperation with third parties and suggestions for further research.

Although mention is made of born digital material in the selection policy, the consequences for archiving practice are still somewhat underestimated. There are a number of fundamental discussions that in the 'digital era' cannot be avoided. Things like the national borders as the dominant demarcation for preservation; the current focus on high culture and professional production versus consumer use and amateur production; the possibility of preserving less material whilst spending more resources on improved documentation. The initiatives that are currently taking place with the preservation of websites and internetvideo are positive and will contribute to a better understanding of what is needed in the digital era. The quantity of audio-visual material produced in society today is overwhelming. Cooperation with other parties is essential. Manual selection and acquisition are both time consuming and expensive. The largest degree of standardization is possible at the level of financing through public funds. Also parts of these processes can perhaps be outsourced to competition and festival selection to make sure productions of high quality find their way to the archives. At the level of production Sound and Vision is faced with the challenge of finding a service it can provide that provides an incentive for producers to voluntarily make their productions available for archiving. This could take the shape of file-hosting, service in (re)distribution of productions to festival for example through FTP-servers and services with regard to reuse.

Cooperation is also essential in looking for technological (software) solutions. There are a lot of organisations world wide that are facing similar problems and are looking for solutions, developing software and running pilots. Within the Netherlands alone it is important to coordinate the policies of different archives to avoid overlap.



Further research needs to be performed focusing on the services that can be provided by Sound and Vision to producers to stimulate them contributing their production voluntarily. A second area into which more research is required is the heritage-value of interactive productions in general and through what method of preservation the needs of historians of future date are best served. A final suggestion is to research and develop a checklist or protocol that can be used to determine the conditions under which a digital, online, interactive production is properly archived.



